The Writer's Journey

Broadview®
www.broadview.com.cn

Mythic Structure for Writers, 3rd Edition



作家之旅

源自神话的写作要义

第三版

【美】Christopher Vogler 著　王翀 译

電子工業出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
http://www.phei.com.cn

欧美编剧的圣经，好莱坞不朽的经典！

VISIT…

LANZAROTE Caliente.com

Broadview
www.broadview.com.cn

作家之旅 源自神话的写作要义 第三版

世界最有影响力的写作指导书之一

名家力荐

很牛的思路，很牛的书！把戏剧、电影、小说都打通了！

——孟京辉，著名导演、编剧

如果我被发配到一个与世隔绝的地方写剧本，出发的时候，不管行李多重我都会把这本书塞进旅行箱。

——俞白眉，著名编剧

同样的故事，因为讲述者不同，可能讲得无聊乏味，也可能精彩绝伦。这本书揭示了电影艺术的一些基本规律。如果你想学会用电影语言讲一个好故事，就看这本书吧。

——李杨，著名导演、编剧

这是一本充满了见解和启发性的经典之作。不论专业作家还是业余作家，必读此书。

——Richard D. Zanuck，制片人

作品有《爱丽丝梦游仙境》、《大白鲨》

只要有编剧问我，我就会说，全都是从这本书开始的。沃格勒召唤出了古代的工具，并交给读者使用的方法，让故事中的所有问题都迎刃而解。

——Darren Aronofsky，导演

作品有《黑天鹅》、《梦之安魂曲》

这本书是当今业界圣经。 ——《Spy》杂志

本书合作伙伴：影视从业者社区1394论坛（www.1394bbs.com）

上架建议：电影/编剧艺术

ISBN 978-7-121-14410-3

定价：69.80元

策划编辑：林瑞和
责任编辑：许 艳
封面设计：李 玲

本书贴有激光防伪标志，凡没有防伪标志者，属盗版图书。

he Writer's Journey

I05

作家之旅

源自神话的写作要义

第三版

【美】Christopher Vogler 著　　王翀 译

電子工業出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京•BEIJING

内 容 简 介

如何写作一个吸引人的故事？如何成为一名成功的编剧（作家）？这便是本书所研究的两个终极问题。
传奇大师克里斯托弗·沃格勒，吸收了卡尔·荣格的心理学思想和约瑟夫·坎贝尔的神话研究，提出了“英雄之旅”的概念，将故事模型分为“英雄之旅”的 12 个阶段；将故事人物总结为英雄、导师、信使、阴影等不同原型。此理论一出，立即震动了西方编剧界，《作家之旅》也被公认为好莱坞电影人的必读书目。
本书不但讲述写作的智慧，同样讲述人生的哲学。每个人都在各自的“人生之旅”中前行，克里斯托弗·沃格勒此时就是一位资深导师，指点我们走好“作家之旅”。

The Writer's Journey : Mythic Structure for Writers , Third Edition by Christopher Vogler
Copyright © 2007 by Christopher Vogler
This edition arranged with Michael Wiese Productions through Big Apple Tuttle-Mori Agency, Labuan, Malaysia.
Simplified Chinese edition copyright © 2011 Publishing House of Electronics Industry.
All rights reserved.

本书简体中文专有翻译出版权由 Big Apple Tuttle-Mori Agency 代理 Michael Wiese Productions 授予电子工业出版社，专有出版权受法律保护。
版权贸易合同登记号　图字：01-2011-5077

图书在版编目（CIP）数据

作家之旅：源自神话的写作要义 / （美）沃格勒（Vogler,C.）著；王翀译. —3 版. —北京：电子工业出版社，2011.11
书名原文：The Writer's Journey：Mythic Structure for Writers, Third Edition
ISBN 978-7-121-14410-3

Ⅰ. ①作…　Ⅱ. ①沃…　②王…　Ⅲ. ①文学创作－创作方法　Ⅳ. ①I05

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2011）第 170145 号

策划编辑：林瑞和
责任编辑：许　艳
印　　刷：
装　　订：中国电影出版社印刷厂
出版发行：电子工业出版社
　　　　　北京市海淀区万寿路 173 信箱　邮编 100036
开　　本：787×980　1/16　印张：23.25　字数：370 千字
印　　次：2011 年 11 月第 1 次印刷
印　　数：5000 册　　定价：69.80 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：（010）88254888。
质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。
服务热线：（010）88258888。

国内名家力荐

很牛的思路，很牛的书！把戏剧、电影、小说都打通了！

——孟京辉，著名导演、编剧，作品有电影《像鸡毛一样飞》、戏剧《恋爱的犀牛》

如果我被发配到一个与世隔绝的地方写剧本，出发的时候，不管行李多重我都会把这本书塞进旅行箱。

——俞白眉，著名编剧

同样的故事，因为讲述者不同，可能讲得无聊乏味，也可能精彩绝伦。这本书揭示了电影艺术的一些基本规律。如果你想学会用电影语言讲一个好故事，就看这本书吧。

——李杨，著名导演、编剧，作品有电影《盲井》、《盲山》

这本书蕴藏着讲故事的智慧和方法，内行外行都应该看看。

——过士行，著名编剧 作品有电影《太阳照常升起》、戏剧《鸟人》和《厕所》

《作家之旅》融合了约瑟夫·坎贝尔的《千面英雄》和罗伯特·麦基的《故事》两书的精华，为我们揭示了故事的原理和真相，编剧必备。

——张小北，资深影评人，编剧

这部《作家之旅》是一本好莱坞电影英雄养成手册，堪称创作指南，它告诉你怎样在电影中讲述一个英雄的故事，实用而具有启发性，对于一系列经典影片英雄叙事的分析，令人有豁然开朗之感，的确是学习电影的一本必备书籍。

——李彬，北京电影学院电影学系副教授

国外名家力荐

只要有编剧问我，我就会说，全都是从这本书开始的。沃格勒召唤出了古代的工具，并交给读者使用的方法，让故事中的所有问题都迎刃而解。

——达伦·阿罗诺夫斯基，导演，作品有《黑天鹅》、《摔跤王》和《梦之安魂曲》

读这本书就像是把故事研讨会上最聪明的人带回了家，在你写剧本的时候它会在耳边告诉你该做什么。在书中，克里斯托弗·沃格勒手把手教我们连接故事与主题，让故事充满活力。

——琳达·奥伯斯特，制片人，作品有《一日钟情》、《超时空接触》和《西雅图夜未眠》

《作家之旅》是一本具有洞察力和启发性的讲故事指南。它所阐述的叙事结构的观念新鲜并且具有时代感，同时关照了我们文化的根——神话。

——查尔斯·罗塞尔，导演，作品有《蝎子王》、《变相怪杰》和《蒸发密令》

这是一本充满了见解和启发性的经典之作。不论专业作家还是业余作家，必读此书。

——理查德·扎纳克，制片人，作品有《爱丽丝梦游仙境》、《为戴茜小姐开车》和《大白鲨》

这本书是关于我们所写的故事——或许更是关于我们生活的故事。在讲故事的艺术、本质和目的方面，这本书是我见过的最有影响力的著作。

——布鲁斯·乔尔·鲁宾，编剧，作品《精灵鼠小弟 2》、《天地大冲撞》和《人鬼情未了》

克里斯托弗·沃格勒是《作家之旅》背后的天才，所有电影编剧的书架上都应该有这本书。它研究了古代神话，并将其用于电影叙事。

——《淡入》杂志（文章《你需要知道的 100 位好莱坞人物》）

这本书是当今业界圣经。

——《间谍》杂志

谨以此书

献给我的父亲和母亲

克里斯托弗·沃格勒

编辑导读

《作家之旅》被普遍看做是西方编剧界的圣经。这本书从问世之初的几页备忘录开始，就被编剧界的大师或后辈们争相传阅，至今欧美的写作圈子里几乎无人不晓。

2010 年，我们有幸将本书第三版引入国内，第一次与国内的读者见面。很幸运，青年戏剧导演王翀自告奋勇担任了本书的译者，他保证了本书原汁原味且又能符合国人的阅读习惯。

关于书中注释

英雄之旅这个理论来源于作者对于神话（尤其是西方神话）的钻研，可能涉及一些国内读者不太熟悉的内容，我们便在图书中加入了大量注释，对其周边知识进行解读，便于国内读者理解。一些文中提到的，可能不被国内熟知的电影、图书作品，我们也在注释中作了必要说明。注释一般标注在同一页的正文旁边，自下方对齐。如果同一页注释过多，则余下注释内容在下一页上方逐个列出。

本书注释中的作品（影视作品或图书作品）英文名统一使用英文斜体，敬请注意。

另外，书中涉及的全部电影还可以在本书的附录中查询到英文名称及上映年代，便于读者搜集更多翔实资料。

最后，祝您在旅程中一路顺风。

林瑞和

电子工业出版社 策划编辑

2011 年 8 月

linrh@phei.com.cn（联系邮箱）

weibo.com/rhlin（新浪微博）

第三版序章



自从《作家之旅》第一版一石激起千层浪以来，余波直到现在还在荡漾。第二版的印行已有将近十年，世界各地的一些故事工作室努力地检验着第二版里的思想。作为故事结构的讲师和迪士尼公司的故事顾问，我发展出了一系列的想法，它们在现实世界经历了直接的捶打，但愿能令它们有所成长。

我希望第三版新加入的篇章能够反映英雄之旅观念的新发展。新的内容包括“故事是活的”“两极化”“身体的智慧”“宣泄”，还有我这几年在好莱坞和欧洲讲学和实践过程中发展出来的其他思想。我把这些新的文字集结成了附录，放在“回顾旅程”之后。

在上一版印行以来的九年时间里，我在世界各地游历，把自己的想法应用到写作、出版和电影制作的工作里去，也为好莱坞的大公司做“任期”式的工作。在第二版发行之后开始的第一份工作就是在二十世纪福斯公司（我刚开始工作的时候就在那里做故事分析员）这次回去，一干就又是四年。这回的工作级别比以前稍微高了一些，我成为了福斯 2000[1] 故事片的研发经理，责任和压力比以前更大了。我参与了《生死豪情》、《活火熔城》、《安娜与国王》、《细细的红线》和《搏击俱乐部》的故事研发工作。神话结构、约瑟夫・坎贝尔与卡尔・荣格思

① Fox 2000，是二十世纪福斯公司的分支机构。

想影响了我对叙事的理解，不过现在来考验它的不再是动画片，而是面向成人观众的高成本影片。

福斯 2000 对于研究权力的运作来说是梦幻之地。我在过去也知道有这样的地方——关于编剧、故事和电影的决策将在那些会议室里产生，但作为一个故事分析员，我从来没有进去过。这些会议室里的讨论如同炙热的岩浆，以前我只能听到它们在远处嗡嗡作响。而现在，我已经完全置身其中了。

这是我经历过的最成熟的环境，全靠严格基于个人责任的工作原则无声地管理。不允许抱怨，没有借口。同样的高强度也适用于故事。每个构思、每个评论、每个建议都必须经过常识、逻辑和娱乐业直觉的严苛考验。我有幸与业界最棒的故事智囊们一起工作，他们的核心是福斯 2000 的创始人劳拉·泽斯金，除了她以外还有很多天才的经理、编剧、导演和制片人。在这个严格的工作室里，我学到了分析故事的实用技巧，还有描述角色和故事情形的很多方法。我希望这些收获能够丰富这一版的新篇章。

我在福斯2000的收获之一是用我的身体来评判故事是否有效。我意识到，好的故事会以各种方式影响我身体的器官，特别好的故事则会同时刺激多个器官。让人印象深刻的故事会抓住你的内脏，掐住你的脖子，让你心跳加快、气喘吁吁，眼睛充满泪水，脸上浮现笑容。如果我从某个故事里没有得到什么生理反应，就会知道它只在理性层面对我有影响，因此它很可能没法打动观众。我写下了关于身体的智慧的新章节，表达了这些想法。

当我结束在福斯 2000 的工作时，我想写作并做一些自己的事情。我很快就开始写一部动画片——这源于我去慕尼黑讲学的经历。在那里，制片人埃伯哈德·容克斯多夫希望我写一部剧本，关于最受欢迎的欧洲中世纪小丑蒂尔·埃伦施比格[2]的快乐历险。我小时候就读过关于蒂尔的故事，了解他丰富多彩的性格，于是我就高兴地接受了挑战。容克斯多夫先生是个精力充沛、富有魅力的人，与他以及他的国际艺术家团队一起工作是件很愉快的事。埃伯哈德甚至说服我给电影原声写了两首歌的歌词，这对我来说是真正的挑战。影片以《蒂尔·埃伦施比格》为名在德国上映，我希望有一天它会以英文名《小丑蒂尔》发行英文版。这一经历教给了我非常多的东西，我也试图将其纳入第三版。

之后，我作为执行制片人参与了一部独立电影《P.S.你的猫死了》——由身兼演员/导演/编剧的史蒂夫·古滕贝格改编自詹姆斯·柯克伍德的同名戏剧

② Till Eulenspiegel

和小说。这让我在剪辑室里待了几个月——对我来说，剪辑室也是电影业的神庙，是一个充满欢乐的地方。我喜欢成天坐在黑暗之中，眼睛盯着画面，让电影翩翩起舞。我称剪辑室为潜水艇，那是一个聚精会神的极乐世界，召唤我所有的创造性细胞，并且迫使我阐明自己的想法，与同事创造性地交流。我发现，剪辑的过程和写作的过程在很多方面都有共同点，我想象着将两者组合起来的新可能。我领悟了新的原则，也让原有的理论得到了很好的检验。

对我来说，剪辑的过程非常像制造木船，就像维京人做的豪华龙舟一样。故事的脊柱相当于龙骨，主要的情节点则是船的肋材，而一场场的戏和对白是厚板和帆缆——它们构成了一艘完整的船，你希望这艘想象力之船会在观众的注视下乘风破浪。

在剪辑室获得的另一个收获是进一步认识到了焦点的重要性。我意识到，注意力是当今这个世界上最稀缺的东西，如果观众花两个小时观看你的作品，他会付出很多的注意力。一部作品里注意力的焦点是有限的，你从结构里拿出越多的东西，就会有越多的焦点留给剩下的部分。剪掉台词、停顿或整场戏会让其余部分的焦点更加突出，相当于把大量散射的灯光集中成几束明亮的光柱，瞄准有选择的重点。

《P.S.你的猫死了》在短暂的上映之后发行了DVD版。在这次冒险之后，我大部分时间在为各地的各种国际影视课程讲学。最近，我回到了好莱坞公司的世界里，在派拉蒙影业任职，也为其他公司做一些顾问工作。我放手尝试新的工作，给漫画《乌色黑骷髅》的第一部写故事，这是一种具有强烈日式风格的连环画。创作这种电影感十足的艺术就像写电影剧本一样，需要非常强调视觉效果。

我希望与各种艺术家合作过程中的收获能提升这本书。跟画家朋友米歇尔·蒙特兹和弗里茨·斯普林迈尔的合作很愉快，本书章首的插画就是他们的作品。

我已经列举了这些年所受的影响——也就是这一版变动的原因。而我把一些最宝贵的时间用于在海滩漫步、思索事物背后的道理和规律。我试图去理解太阳、星辰和月亮划过天际的原因。我意识到，就像声波一样，整个宇宙万物其实都是最初声音的回声和回声的回声。那最初的声音并非大爆炸式的音效，更像是大锣鼓的响动，从一个集中的小点发出了创造性的振动，经过发散、回响和碰撞，

形成了所有的一切——包括英雄之旅。我看着太阳从地平线上升起、落下，通过视线所及的岛屿和山峰看冬夏至和春秋分，把它们当做我自己的巨石阵[3]，吸引我苦苦思索故事的位置和自己在故事中的位置。我也希望你能找到自己的位置。未曾接触过英雄之旅的人，祝你们一路平安。对于熟悉以前版本的人，我希望你在这一版中获得新的惊喜、找到新的关系。希望它能助你完成你的创造性之旅。

克里斯托弗·沃格勒
于加州威尼斯
2007年2月26日

③ 很多人相信，英格兰的巨石阵能帮人判断冬夏至和春秋分的准确时间。

第二版前言

“我不是要复制自然。我只想找到她遵循的原则。”

——巴克敏斯特·富勒[1]

思想如海浪，从作者的头脑中生发出来，与他人的思想碰撞，激发出新的波浪再返回给作者。在这一过程中产生了更多的思想，波浪越来越多。《作家之旅》这本书中的思维经过传播之后产生了回响，包括有趣的挑战和批评，也有和谐的共振。我将在这里回顾这本书出版之后返回的波浪，并且简述我送出的新波浪。

在这本书里我描述了“英雄之旅（The Hero's Journey）”这一套思路，它来自于卡尔·荣格[2]深刻的心理学思想和约瑟夫·坎贝尔[3]对神话的研究。我试图把他们的思想应用于当代的故事创作，希望引导作家认识来自于我们内心最深处和遥远过去的贵重礼物。起先，我想寻找设计故事的原则，但在过程中我还发现了另一样东西：一整套的生活原则。我开始相信，英雄之旅也是一本人生手册，这套完整的教程能够教你如何驾驭人生。

英雄之旅不是新发明，它只是对事物的总结。它是一种对美丽结构的认识，

---

① R. Buckminster Fuller，1895—1983，美国建筑设计师、工程师、发明家和诗人。

② Carl Gustav Jung， 1875—1961，瑞士心理学家和精神分析医师，分析心理学的创立者。

③ Joseph Campbell，1904—1987，美国研究神话学的作家。代表作为《千面英雄》（*The Hero with a Thousand Faces*）。

是一套管理人生和讲故事的原则，就像掌管着物质世界的物理学和化学一样。你很难否认英雄之旅以某种方式存在于某处，它就像一种永恒的真理、一种柏拉图式的理想形态、一种神圣的模式。在这种模式的基础上，可以产生无限的和充满变化的衍生品，各个都反映着基本的精神。

英雄之旅会向很多维度延伸，描述着不止一种的真实。它精确地描述了旅行的过程、故事必不可少的部分、作家的希望和失望、灵魂在人生中的旅程，还有很多很多。

这本书的探索对象具有这么多维度，它自然也是多维的。《作家之旅》是给作家的书，而它也可以作为人生的指引——所有时代的故事都精心地包裹着人生的讲义。有些人甚至把它当做某种旅行指南，在实际的旅行中预测不可避免的起伏。

有些人认为，这本书在讲故事和写剧本以外的层面影响了他们，他们或许从英雄之旅的描述中获取了对自我人生的认识、某种看事物的实用方式、某种指出当前问题的语言或原则，还有解决问题的方式。通过神话和文学作品里英雄的磨难，他们认识到了自己的问题，故事给了他们大量经过时间检验的生存策略、成功与幸福指南，给了他们信心。

也有人在这本书里找到了印证自己想法的证据。我经常会遇到没听说过英雄之旅这个名字但却了解它的人。他们在阅读或听人描述之后，会发现这一模式印证着自己在故事和人生中的观察，他们会经历愉悦的震动。当我第一次在坎贝尔的书《千面英雄》里遭遇英雄之旅的概念，并听他充满激情的讲解时，我也有同样的感觉。而坎贝尔第一次听他的导师海因里希·基莫[4]讲述神话时也有同感。正是通过基莫，他获得了一种看待神话的态度——神话不是古人抽象的理论抑或离奇的信仰，它们其实是理解如何生活的实用模型。

实用指南

写这本书的最初目的是从那些不着边际的神话元素中整理出容易理解的实用写作手册。在这种实用精神之下，我很满意达成的效果——相当多的读者说这本书能作为实用的写作指导。职业作家、新手和学生都认为它是有效的构思工具，能印证自己的直觉并给他们的写作提供新的思想。影视投资人、制片人和导演们告诉我，这本书影响了他们的创作，帮他们解决了故事当中

④ Heinrich Zimmer，1890—1943，德国历史学家、印度学专家，在1942年来到纽约，约瑟夫·坎贝尔成为他的学生。

的问题。小说家、剧作家、演员和写作教师也在他们的工作中应用着书中的思想。

让人欣慰的是，这本书已被广泛认为是标准的好莱坞电影编剧指南。《间谍》杂志称之为“业界的圣经”。这本书通过在国外的出版（英国版、德文版、法文版、葡萄牙文版、意大利文版、冰岛文版等），将影响力扩展到了大好莱坞地区——全世界讲故事的人群。很多国家的电影编导和学生都表达了对英雄之旅思想的兴趣和对这本实用指南书的喜爱，尤其是在故事构思和解决故事中的问题这两个方面。

使用《作家之旅》的人各不相同，不仅包括文艺形式和类型各异的作家，也包括教师、心理学家、广告经理、监狱辅导员、电子游戏设计师，还有神话和流行文化领域的学者。

我深深地相信，英雄之旅的原则不仅深刻地影响了过去的故事写作，还会在未来发扬光大，越来越多的讲故事的人会有意识地对其进行了解。约瑟夫·坎贝尔的伟大成就是，把故事结构中蕴涵的人生原则阐述清楚。他写出了没人写过的叙事规则，激发作家们挑战、考验和修饰英雄之旅。我看到，作家们摆弄着这些思想，甚至把“坎贝尔式的”语言和术语直接放到了戏里。

清楚地了解英雄之旅模式可能是一把双刃剑，因为从这一母体当中很容易就会产生毫无思想的套路和僵化的角色。如果做作而迟钝地使用这套模型，它就会变得乏味并且毫无悬念，但如果作家能吸收它的思想，并用崭新的思维和惊人的组合重新创造它，它就会由陈旧的古董变化为让人吃惊的新颖形式。

质疑和批评

“因为有强大的敌人，我们才拥有强大的飞机。”

——美国空军谚语

这本书里的某些方面不可避免地受到了质疑或批评。我很欢迎批评，因为这体现了思想的价值。可以肯定的是，挑战的声音比正面回馈更能让我学到东西。就像历史学家保罗·约翰逊[5]所说的那样，写书或许是“唯一一种系统的、有目的的、能保留的研究方式”。而在正面和负面的反响中收获，也是这种研究的一部分。

⑤ 英国当代历史学家。

自从这本书在 1993 年出版以来，我继续在电影业的故事创作领域工作，参与过迪士尼、福斯和派拉蒙的项目。我有机会在这些大舞台上实践英雄之旅的观念。我看到它发挥了作用，但也看到了自己对它缺乏理解、有待调整的地方。通过参与好莱坞的故事研讨会和全世界的电影市场，我对好故事的理解在世界上最具挑战的舞台上获得了考验，我所尊敬的同事给过我反对、怀疑和质疑，观众也给出过反馈，我希望自己的认识能因他们而成长。

与此同时，我还一直在好莱坞以外的广阔世界中教授着《作家之旅》，它把我带进了世界的好莱坞——国际电影圈。我在巴塞罗那、毛伊岛、柏林、罗马、伦敦、悉尼等地有幸看到英雄之旅的观念在不同的文化中发展。

不同地方的口味和思维方式在很多层面上激烈地挑战着英雄之旅的观念。每种文化对英雄之旅的定位都是独一无二的，当地的角色身上常会有某种特点违背某些规律，对其有着不同的定义，或者强调的重点不一样。我的理论框架经历了来自所有角度的晃动，我觉得它因此更加丰富了。

是格式，而非公式

首先，我必须先讨论一个针对《作家之旅》的反对意见——有些艺术家和评论家怀疑它过于公式化，会导致陈腐情节的重复。我们对于这些原则的理论和实践产生了巨大的分歧。一些职业作家从根本上就不喜欢分析创作的过程，他们强烈主张学生应该无视书本和老师，“想做就做”就行了。一些艺术家选择回避系统化的思考，拒斥所有的原则、典范、思想流派、理论、模式和构思。对于他们来说，艺术创作的过程完全依靠直觉，不可能受经验法则支配，而且不应该被简化为公式。他们说得没错。在每个艺术家的心里都有一块圣地，在那里，所有的规则都被抛弃或故意忘记，只有艺术家的心灵和灵魂能够凭直觉作出判断。

但说到底这也是一种原则，那些声称自己拒绝原则和理论的人也没法否认这么几条：避免公式化；质疑秩序和模式；反对逻辑和传统。

坚持拒斥一切格式的艺术家其实也对格式有所依赖。他们的作品所带来的新鲜感和兴奋感来自迥异于普及的文化模式和常规所产生的巨大反差。然而，这些艺术家的风险就是只拥有有限的观众，因为大多数人没法认同彻底反传统的艺术——从根本上说，它没法和通常的审美经验产生交集。他们的作品可能

只有其他的艺术家能够欣赏——他们在任何时代、任何地方都是小众。想影响到广大的观众，就必须符合一定的格式。人们期待格式、喜欢格式——只要它具有某种新颖的组合或设计，只要它没有落入毫无意外的俗气里去。

另一个极端是好莱坞的大公司，它们用传统的模式吸引最广泛的观众。在迪士尼公司，我看到过故事原则的简单应用——比如让主角成为“无水之鱼”——它考验着故事能否吸引广大观众。在当时，迪士尼的决策层相信，研究故事和角色必须回答一些固有的问题：故事里有没有冲突？它有没有主题？这个故事能不能用一句人们常说的话说明白，比如“别以貌取人”或者“爱情价更高”？故事里是否有一系列清晰的发展和行动，让观众在叙事中找到自己的方向和节奏？角色有没有能与观众产生联系的相应背景和可信动机？他们是否经历了情感反应和成长的真实阶段（角色弧）？

即便仅仅出于业务量巨大的原因，制片公司也有理由用原则构思故事，并用某种标准来评价和发展故事。好莱坞一般的公司或制片部门会同时购得或生产 150～200 个故事，作为前提他们每年必须评价经纪人递过来的几千个具有潜力的方案。为了能够处理大量的故事，就必须采用某些批量生产的技巧，比如标准化——但使用的时候必须有所节制，而且得敏感地区别对待每个故事的需求。

标准的语言

最重要的工具就是标准化的语言，它能发出成千上万的信号，对讲述大量故事来说是必不可少的。没人规定这种语言，但它成为了行业不成文的规定，每个人都必须会。新手很快就能学会这些由编剧、电影导演们代代相传的行话、思想和假说。简略的表达方法让大家能够迅捷地交流关于故事的想法。

同时，新术语和概念被不断地创造出来，用以反映变化的情势。下级的制片人会仔细听取老板的见解、哲学和排序原则。人们让领先者领航。所有的专业术语、警句和经验法则都会被总结并传递下去，成为那个公司的企业文化和业界知识的一部分——如果这些传来的智慧能产生成功的、受欢迎的娱乐影片，则更会如此。

很明显，英雄之旅的语言正在成为编剧共用语言的一部分，它的原则被有意识地用于创作非常受欢迎的电影。但这种自我意识中存在着危机。过度依赖

传统的语言或是最新的流行语，会让产品毫无思想，都像从一个模子里出来的。愚蠢的做法是：肤浅而迟钝地使用英雄之旅的概念，把这个象征体系看得太死板，或是把它的格式任意套用到所有故事上。英雄之旅应该被当做格式，而非公式。它是启发灵感的源泉和参考，而非独裁者的命令。

文化帝国主义

标准化语言及方法的另一种危险是地域差异，它能给去往远方的旅途增添情趣和刺激，它也会被批量生产的流水线搞得平淡无味。当前，全世界的艺术家都在警惕着“文化帝国主义”，因为好莱坞故事技巧盛气凌人地输出，抹杀了各地的特色，美国的价值观和西方社会的文化预设产生了威胁性，随时可能抑制其他文化的独特风味。很多观察家认识到，美国文化正在成为世界文化。想想看，如果调料只剩下糖、盐、芥末和番茄酱，那将是多么大的损失啊。

欧洲的编剧已经意识到了这个问题，很多具有独特文化的国家开始联合起来。他们努力创造出超越国界的故事，因为本地的观众可能不够多，不足以支撑越来越大的制作成本。在美国公司正盛气凌人地追逐全世界的电影市场时，他们则跟美国公司激烈地展开了竞争。很多人学用美国的电影技巧，但他们也担心自己独一无二的地方传统会渐渐遗失。

英雄之旅是不是文化帝国主义的工具？它有可能是——如果它被幼稚地解读、盲目地复制，或者不假思索地采用的话。但只要经过仔细地改写和本土化，让它反映当地的地理、气候和人民独一无二、无法复制的特性，它对任意一种文化里的编剧来说都可能成为有用的工具。

我发现，澳大利亚的艺术家对文化帝国主义非常警觉，或许是因为那里的人民不得不通过斗争建立自己的国家吧。他们打造出了跟英格兰不同、也独立于美国和亚洲的东西，受到多方的影响但又非常本土化，其中包含澳洲土地和原住民的神秘能量嗡嗡作响。他们指出了我对英雄之旅理解中隐藏的文化预设。尽管它能超越国界和时间，可以在世界上所有的文化中找到它的身影，但西方或美国式的解读会给它带来微妙的偏差。举例来说，好莱坞有着大团圆结局和把问题解决清楚的偏好，倾向于让有道德、招人爱的英雄凭一己之力战胜邪恶。我的澳大利亚老师指出：这些元素可能会给国际电影市场打造一些好故事，但它们没法反映所有文化的视点。它们让我了解了好莱坞式电影所带有的文化预

设，也让我知道它没法表现所有的文化。

在国际交流中，我得知澳大利亚、加拿大和欧洲的很多国家给本国电影发放补贴，其中的一部分目的是维护本土电影的发展。每个地区、部门或者州政府都像一个小型的电影制片公司一样，它们开发剧本、给艺术家工作机会并且制作故事片和电视剧。我愿意为美国想象一幅这样的图景，好莱坞的中心地位不复存在，联邦的每个州像电影制片厂一样为公民评价故事，提供制作经费，在支持本地艺术家的同时制作代表并提升本地文化的地方电影。

排斥英雄的文化

有时候，我在旅途中意识到，“英雄”这一术语让来自某些文化的人不太舒服。澳大利亚和德国文化就是两种看上去有些“排斥英雄”的文化。

澳大利亚人不相信英雄的道德吸引力，因为这种概念曾被用来诱使一代代的澳大利亚青年男性去为英国而战。

当然，澳大利亚人有他们自己的英雄，但他们倾向于谦虚和低调，会比其他文化里的英雄更加不情愿投身冒险。和大多数的英雄一样，他们抗拒着冒险的召唤，但他们会持续表达不满，英雄的披风对他们来说可能永远都不会舒服。在澳大利亚文化里，并不追求领导权或者聚光灯，如果有人这么做就会被当成“高个的罂粟”，很快就会被砍掉。最招人喜欢的英雄是尽可能否认英雄角色的人，就像疯狂的马克斯[6]一样，不愿承担责任。

德国文化看起来对“英雄”这一术语有着复杂的感情。德国有着悠久的个人崇拜传统，但两次世界大战、希特勒与纳粹的遗毒玷污了这一概念。纳粹主义和日耳曼军国主义曾操纵并扭曲了英雄这一神话般强有力的符号，把激情用于奴役、反人性和毁灭。就像所有的原型体系、哲学或宗教信仰一样，英雄主义这种形式也会出于邪恶的意图而被努力地扭曲和利用。

在后希特勒的时代，德意志文化重新自我定位，英雄这一概念被暂时搁置。冷漠的冷血的反英雄更符合当下的日耳曼精神。现在，尽管总会有一丝浪漫主义和幻想的爱情，但不动感情的现实主义调子更受欢迎。德国人喜欢其他文化里虚构的英雄传说，但至少在目前看来，土生土长的浪漫英雄让他们不太舒服。

⑥ 电影《疯狂的马克斯》（*Mad Max*）中的主角，一个另类的英雄。

武士英雄

更常见的是，批评英雄之旅的人认为它代表了男性主导的战争文化。评判家把它看做鼓励年轻男性参军的宣传机器——一种美化死亡、美化愚蠢的自我牺牲的神话。他们说出了某种真相，因为很多传奇和故事里的英雄都是武士，而且英雄之旅的模式也曾被用于宣传和征兵。然而，如果因为这些模式有军事用途就否定和排斥它们，未免显得短视和狭隘。武士只是英雄很多形象中的一种，他也可以是和平主义者、母亲、朝圣者、愚人、流浪者、隐士，发明家、护士、救星、艺术家、疯子、恋人、小丑、国王、受害者、奴隶、工人、反叛者、冒险家、悲剧的失败者、懦夫、圣人、野兽等。我们能创造出很多种英雄的模式——这比它被滥用的可能性重要得多。

性别问题

有时候，英雄之旅被批判为一种雄性理论——男人把它编造出来，用于强化自己的优势地位，它与独具特色的女性之旅毫不相关。可能是有一些雄性的偏见被放入了英雄之旅的阐释当中，因为很多这方面的理论家都是男性，而且我承认：我也是男人，必然会带着男性的有色眼镜去看世界，但我也试图探索女性之旅与男性的不同之处。

我相信，很多人的旅途都是相同的，因为我们会同样的出生、成长和衰老。但显然，作为女人意味着独特的周期、节奏、压力和需求。男性和女性之旅的形式可能会有本质上的区别。在某种意义上说，男性之旅可能更加线性，从一个外部的目标指向下一个，而女性之旅可能会在内外之间盘旋和转动。相对于一条直线或一个简单的圆圈来说，女性之旅更接近于螺旋状。另一种可能的模式是一系列的同心圆，女人向着圆心行进，然后再扩展出来。雄性需要走出去并且战胜阻碍、成就、征服和拥有，而女性之旅则需要保护家庭、与情感角力、变得和谐，或者培养气质。

女性能够很清楚地说明这些区别，我推荐的著作包括默林·斯通的《当上帝还是女人的时候》、克拉丽莎·平克拉·埃斯蒂斯的《与狼一起奔跑的女人》、吉恩·筱田·博伦的《每个女人都是女神》、莫琳·默多克的著作《女英雄之旅》，

还有《神话与象征的女性辞典》[7]。它们能作为起点，让你对英雄之旅男女两方面的理解更加平衡。（给男性的提示：如果在这点上持有疑问，可以咨询离你最近的女性。）

来自电脑的挑战

这本书的第一版出版之后不久，几个人（边界护卫）跳出来说，计算机的出现让互动性和非线性的故事成为可能，而英雄之旅的技术已经过时了。这一批评论家认为，英雄之旅的古旧想法绝望地陷在了传统的结构里：开头、中间和结尾俱全，因果关系清楚，事件按顺序发生。他们觉得，新的浪潮会打翻旧有的线性趋势，让人们能够用任何顺序讲述自己的故事，在点与点之间游走，把故事编织成蜘蛛网，而非线性的线索。

电脑与其鼓励的非线性思想创造出了令人兴奋的新可能。然而，“给我讲个故事吧”依然会带来快感。人们喜欢着迷地陷在故事里，愿意被故事编织能手牵着，走过故事。开车很有意思，但坐车也很有意思。相对于被迫集中精力选择下一步会发生什么，乘客会看到更多的景色。

互动性一直在我们身边——我们在听线性故事的时候，会在头脑中产生很多非线性的超文本链接。实际上，英雄之旅在电脑游戏和互动体验的世界里极度受欢迎。英雄之旅在千百年来积累了千万种变化，提供了无数的分支，能够构成无限的故事网络。

怀疑者的反馈

在我旅行讲学的过程中，还有一种根深蒂固的文化预设受到了挑战。这种预设就是：一个人能够产生改变的力量，需要英雄带来改变，改变一般都是好事情。我遇到过来自东欧的艺术家，他们指出，他们的文化对英雄能够改变世界具有深深的怀疑。世界就是这个样子，任何改变它的努力都是在愚蠢地浪费时间，任何尝试改变它的所谓的英雄都注定会失败。这种观念并没有站在英雄之旅的对立面——英雄之旅的模式具有灵活性，足以容纳愤世嫉俗的或务实的哲学，而且很多英雄之旅的原则在反映这些哲学的故事里依然有效。而且，我必须承认，不是所有人或所有文化都会乐观地看待英雄之旅的模式，他们有可能是对的。

⑦ 推荐读物依次为，Merlin Stone 的 *When God Was a Woman*、Clarissa Pinkola Estes 的 *Women Who Run with the Wolves*、Jean Shinoda Bolen 的 *Goddesses in Everywoman*、Maureen Murdock 的 *The Heroine's Journey*，以及 *The Woman's Dictionary of Myth and Symbols*。

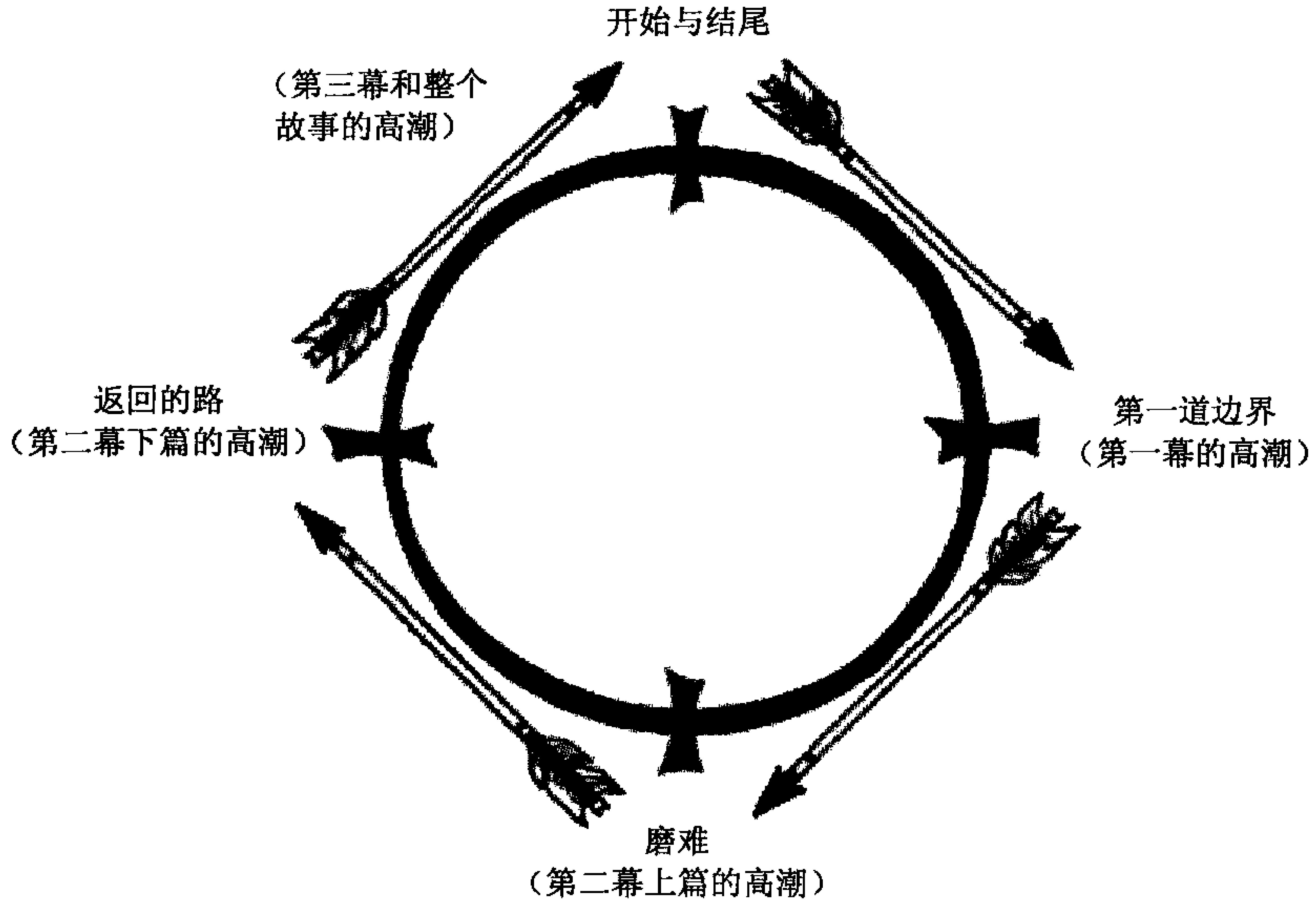
可你怎么解释……

令人兴奋的是，我们能从英雄之旅的观念学到无限的东西。每次面对新的故事，我都会发现令人吃惊或喜悦的转折，而生活本身也会不断地提供新的视角。

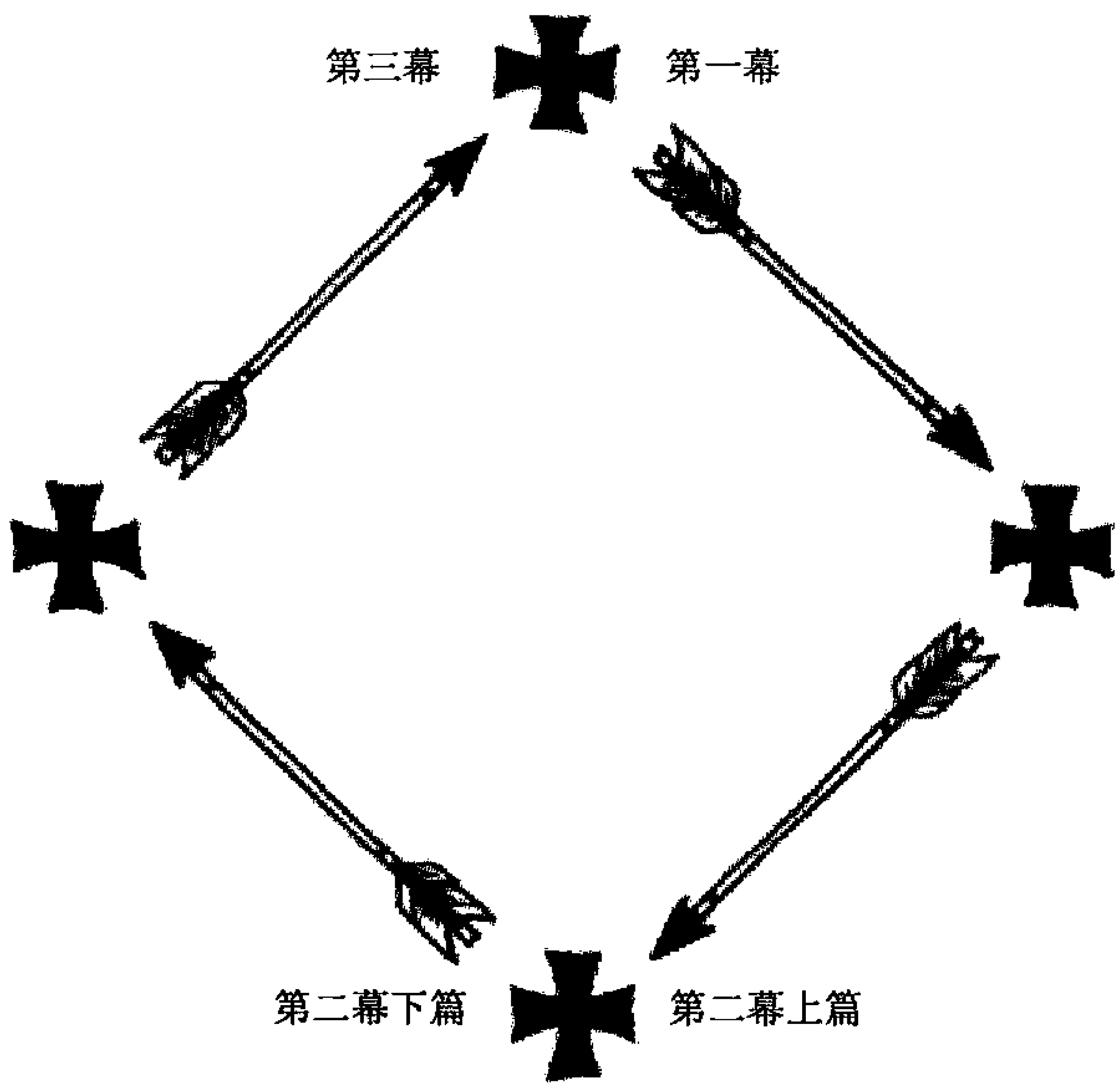
比如，我对阴影这一原型的理解就一直在发展。我被这种模型的力量又一次深深地打动了，特别是因为阴影对个人来说是一个仓库，储藏着尚未表达出来的感觉和欲望。如果你不珍惜自己的才华，不听从灵感的召唤，不忠于原则和理想的话，阴影的力量就会累积。它具有巨大而微妙的能量，会在很深的层面与你交流，或许会蓄意破坏你的努力、打乱你的平衡，直到你明白了这些事情带给你的信号——你必须表现自己的创造力、你的天性，否则你就会死去。几年前的一起车祸让我认识到了阴影难以对付的力量，我意识到自己心烦意乱，缺乏和谐，如果我不找到表达自己创造力的方式就会引发更大的灾难。

有时，学生脸上的困惑表情让我知道自己没有完全想通英雄之旅的某些方面。有些人困惑于模式里的各种转折点和磨难，特别困惑于这两者之间的区别：被我称为磨难的中间点和被我称为返回之路的第二章高潮。尝试着对其进行解释，让我产生了新的领悟。每一幕就像交响乐里的乐章一样，它具有自己的开始、中间和结尾，还有自己的高潮——它是张力的最高点，就出现在每一幕结尾之前。这些幕内的高潮是环形图上重要的转折点。

在罗马讲学的时候，我发展了这种想法，找到了另一种描绘英雄之旅的方式：不是圆形，而是钻石形。我解释到，每一章都把英雄送上了一条具有特别目标的轨道，而每一章的高潮都会改变英雄的方向，指定一个新的目标。比如，英雄在第一章的目标可能是寻找财宝，但在越过第一道边界时遇到了潜在的恋人，目标可能就变成了追寻爱情。如果中间点上的磨难让恶人抓住了英雄和恋人，那么下一乐章的目标会变成逃跑。如果恶人在返回的路上杀死了恋人，最后一章的新目标则又成为了复仇。以往的目标可能都已达到，或者，尽管英雄追逐的目标表面上不断改变，实际上在各个阶段都始终延续的某一总目标，比如学会自立或者坦然面对过去的失败。



为了图解这种思路，我把英雄在每一章节里的目标画成直的目标向量，而不是曲线。把圆形的弧度捋直之后，在每个四分之一的位置产生了 90 度的明显转折，表示出英雄的目的可能发生剧烈的改变。每条直线代表英雄在该行动中的目的——逃离正常世界的限制，在陌生的地方生存，获得恩惠并逃离陌生的土地，带着让世界复苏的某样东西安全地回家。



我高兴地意识到自己画出了一个反转的棒球场。我经常觉得球场的结构与英雄之旅的模式有类似之处。棒球可以被解读为人生的另一种象征，跑垒员就像英雄一样经历旅途的各个阶段。

或许探索英雄之旅无限可能的最好方式就是把它应用到一定数量的电影或故事中。为此，迈克尔·威斯制作公司准备了书和光盘，取名为《电影里的神话》。它们用英雄之旅的视角来解读大量的流行电影。这是一种考验其思想的方式，你会自己看到它是否合理并有效。你能看到它是如何在宏观上发挥作用的、在个别案例中产生转变。通过比较大量的实例，也通过有趣的例外，你会发现更多的原则、价值和关系，他们帮助业内人掌握英雄之旅。

在第二版的结尾，我在“回顾旅程”这部分里添加了一些新的元素。我利用神话和英雄之旅的工具分析了几部重要的影片，包括《泰坦尼克号》、《狮子王》《低俗小说》《一脱到底》，还有《星球大战》，我希望这些分析能够展示大众娱乐对神话原则的持续探索。

故事里的英雄最终会有结局，与之不同的是，理解并表达写作思想的旅程绝对是没有尽头的。尽管某些人类的处境永远不会改变，但新的事物却会不停地出现，英雄之旅会与之适应，反映它们。新的浪潮会卷起，然后落下，永不停歇。

第二版序章

旅行前的准备

“我祈求神圣的缪斯女神，呈现给我们这个故事。
女神啊，开始吧，从哪一个点都可以。”

——荷马的《奥德赛》



我邀请你加入作家之旅，我们的任务是探索和描绘神话与现代叙事之间难以捕捉的边界。引导我们的是一个简单的想法：**所有的故事都是由几个常见的结构组成的，它们出现在各国的神话、童话故事、戏剧和电影里。**它们被统称为**英雄之旅**。我们此行的目的就是理解这些元素和它们在现代写作中的应用。如果你聪明地使用它们，这些古老的讲故事工具会产生巨大的力量，它能给人们慰藉并让世界变得更加美好。

我自己的作家之旅开始于故事带给我的奇怪力量。我母亲和祖母曾为我读童话故事和“小金书”系列丛书，我完全被它们吸引住了。在20世纪50年代，我畅享着电视里涌出来的动画片和电影、汽车影院里让人惊心动魄的冒险片、情节可怕的漫画书，还有那个时代启迪智慧的科幻小说。在我扭伤脚腕卧床期间，我的父亲

从图书馆借来了北欧神话和凯尔特神话[1]，这些奇异的故事让我忘记了伤痛。

一个接一个的故事最终把我引入了以阅读为生的职业：好莱坞制片公司的故事分析员。尽管我评价过成千上万的小说和电影剧本，我从未对探索故事的迷宫感到厌倦，那里充满了惊人般重复的模式、眼花缭乱的变换，还有令人费解的问题。故事从何而来？故事能让我们如何认识自己？故事意味着什么？我们为什么需要故事？我们如何利用故事改造世界？

最重要的是，讲故事的人如何让故事产生意义？好故事会让你有满足感和完整感。你哭了，笑了，或者又哭又笑。你在故事结尾的时候觉得认识了人生或者自己。或许你获得了新的意识、新的角色或者新的态度，用以调整自己的人生。讲故事的人是如何实现这些的？在这个自古已有的行业里有何秘密？规则和思维原则是什么？

在过去的这些年里，我开始注意到冒险故事和神话故事里有些共有的元素，以及一些异常熟悉的角色、道具、场景和情形。我模糊地感觉到有某种模式或模板塑造着故事的结构。我解开了一部分的谜底，但难以看清整体的轮廓。

之后，在南加州大学的电影学院，我有幸看到了神话学家约瑟夫·坎贝尔的著作。对我和很多人来说，遭遇坎贝尔是人生的重大际遇。我花了几天时间探索他的著作《千面英雄》里的迷宫，这让我像全身过电一般重构了自己的人生和思想。那本书充分地研究了我感觉到的东西，坎贝尔破解了故事的密码，他的著作像火光一样突然照亮了被阴影深锁的风景。

我利用坎贝尔的英雄之旅思想，去理解《星球大战》和《第三类接触》之类的非常成功的电影。人们就像追求某种宗教感一样反复地观看这些影片。对我来说，这些影片以如此特殊的方式吸引着人们，是因为它们反映了坎贝尔在神话里发现的东西——人类共通的、让人心满意足的模式。这些影片满足了人们的需求。

当我开始为大制片公司做故事分析员的时候，《千面英雄》成为了我的救命恩人。在我最初的工作中，我应该特别感谢坎贝尔的著作，它提供了一套诊断故事问题和提供解决方案的方法。如果没有坎贝尔和神话的引导，我会不知道方向。

我认为，英雄之旅是一种令人兴奋的实用技术，它能帮电影编导和制片人省去一些凭空猜测，并且节省开发电影故事的花费。在过去的几年里，我

① 广泛流传于欧洲的古典神话，与希腊神话和北欧神话齐名。国人比较熟知的亚瑟王和圆桌骑士的传说，就属于凯尔特神话体系。

遇见过不少被坎贝尔影响过的人。我们就像是一群信徒一样，组成了秘密的团体，一起信仰着“神话的力量”。

成为沃尔特·迪士尼公司的故事分析员之后不久，我写下了七页的备忘录《〈千面英雄〉的实用指南》，我在其中描述了英雄之旅的观念，以经典和当下的电影作为例证。我把这个备忘录发给朋友、同事，还有几位迪斯尼公司的经理，希望通过他们的回馈来验证并改进我的思想。渐渐地，我把《实用指南》扩展为一篇更长的文章，并且开始在加州大学洛杉矶分校的成人教育写作课里讲授它。

我在美国各地的作家会议上与他人研讨以检验自己的思想，参与讨论的包括电影编剧、爱情小说家、儿童文学作家，还有各种各样讲故事的人。我发现很多人都在研究神话、故事和心理学之间盘旋交织的路。

我发现，英雄之旅不仅是对神话故事隐藏模式的描述，也是人生的实用指南——特别是作家的人生。在充满危险的写作冒险中，我发现英雄之旅的各个阶段先后出现，和小说、神话和电影里一样，可靠而实用。在我的人生当中，我感谢这幅旅行图对我的指引，它帮助我预见下一个拐弯处的事物。

有件事让我深刻地认识到了英雄之旅作为人生指南的实用性。当时，我正准备在加州大学洛杉矶分校的一个大型研讨会上演讲英雄之旅。在研讨会开始的几个星期以前，《洛杉矶先驱报》登载了两篇电影评论文章。评论家攻击了电影导演乔治·卢卡斯和他的《风云际会》[2]。评论家不知从哪里拿到了我写的《实用指南》，声称它深深地影响并教坏了好莱坞的编剧。他把《伊斯达》[3]、《天降神兵》[4]和轰动一时的《回到未来》里所有的败笔都归罪于《实用指南》。他认为，懒惰、没文化的制片人们热切希望找到迅速挣钱的妙方，他们抓住了《实用指南》，急忙把它当做万能药塞进了编剧的嘴里，用自己都懒得弄懂的技术扼杀了编剧的创造力。

有人认为我对好莱坞的集体心理有着广泛的影响，这让我很高兴，但同时也让我觉得很失败。当时，我正要进入发展英雄之旅思想的新阶段，我刚站在开始的边界上，就被击倒了。至少看起来是这样。

有些朋友是思想辩论的老手，他们指出，我受到挑战只不过相当于遭遇了一种原型——在英雄之旅的风景线上到处都是的熟悉角色——**边界护卫**。

② *Willow*，1988，一个充满魔幻色彩的护送故事，当时以出色的特效著称。乔治·卢卡斯在本片中担任编剧。

③ *Ishtar*，1987，一对时运不济的歌手兼作曲家来到中东，却意外卷入到一场冒险中。

④ *Howard the Duck*，1986，关于一个外星鸭子生物拯救地球的故事。

这些信息立即给了我方向，告诉我如何应对那样的局面。坎贝尔曾描述英雄会遭遇“陌生却又具有古怪亲密感的力量——或许会对英雄产生巨大的威胁”。这些护卫会在旅途中的各种**边界**上突然出现——边界是指从人生某一阶段到下一阶段之间狭窄而危险的通道。坎贝尔描述了英雄对付边界护卫的很多种方法。他不用针锋相对地迎战这些貌似具有敌意的人，他可以智取之，或者与之结盟，避其锋芒之后吸收对方的能量。

我意识到，这个边界护卫对我的公然袭击是潜在的祝福，而非诅咒。曾几何时，我想过跟这个评论家拼命（在二十步开外用笔记本电脑砸他脑袋），但现在应该再考虑考虑。态度稍有转变之后，我把他的敌意转化成了我的利益。我联系了这位评论家，邀请他在研讨会上透彻地讲述我们之间的分歧。他接受了邀请，参加了分组讨论，我们之间的辩论生动而有趣，阐明了一些我从没关注过的边角问题。挑战让研讨会取得了更好的效果，也让我的思想变得更加强大了。我并没有和边界护卫战斗，而是把他纳入了我的冒险之中。本来看上去是致命的打击，现在变得健康而有用，神话模式在故事和人生中都证明了其自身的价值。

在这段时间里，我意识到，《实用指南》和坎贝尔的思想确实对好莱坞有所影响。有些公司的故事部开始找我要《实用指南》。我也听说，还有些公司的经理会把我写的小册子发给编剧、导演和制片人，作为商业故事模式的指导。好莱坞显然觉得英雄之旅是有用的。

同时，比尔·莫耶斯在美国公共电视台制作了访谈节目《神话的力量》，它把约瑟夫·坎贝尔爆破性地扩散到了更广泛的受众群里。这个节目非常成功，它超越了年龄、政治和宗教的界限，直指人心。那些访谈被集结成书，在《纽约时报》的畅销书排行榜上待了一年多的时间。坎贝尔值得尊敬的旧作《千面英雄》也在初版40年后突然变成了畅销书。

美国公共广播公司的这个节目把坎贝尔的思想传播给了千百万的电视观众，它阐明了坎贝尔对乔治·卢卡斯、约翰·保曼[5]、史蒂芬·斯皮尔伯格[6]和乔治·米勒[7]等电影人的影响。突然间，我发现好莱坞对坎贝尔思想的认识和接受程度都在激增，越来越多的决策人和编剧都掌握了英雄之旅的概念，他们希望知道怎样才能把它应用到电影制作和剧本写作当中。

英雄之旅的模型也继续给我帮助。它帮我阅读和评价了六家公司的上万

⑤ John Boorman，英国著名导演，代表作《希望与荣耀》、《黑暗时代》。

⑥ Steven Spielberg，世界顶级电影导演，好莱坞电影巨匠，代表作《大白鲨》、《辛德勒的名单》、《侏罗纪公园》。

⑦ 澳大利亚著名导演，代表作《快乐的大脚》、《疯狂的马克斯》。

个电影剧本。它是我的地图集，指导着我自己的写作。它还让我在迪士尼公司获得了新的工作——我成为了动画片部门的故事顾问，他们当时正在构思《小美人鱼》和《美女与野兽》。我在研发故事的时候会从童话故事、神话、科幻小说、漫画书和历史上的冒险故事获取灵感，坎贝尔的思想发挥了巨大的作用。

约瑟夫·坎贝尔死于 1987 年。我曾在研讨会上见过他几次，他八十多岁的时候依然高大、活跃、雄辩、幽默，充满能量和热情，是一个引人注目、颇具魅力的人。在他过世之前不久，他对我说，“把这个东西坚持下去。它会带你走很远。”

最近我发现，《实用指南》已经成为了迪士尼研发总监的必读书。同时，每天都有小说家、电影编剧、制片人、作家和演员给我写信、打电话说想要读它，这说明英雄之旅的观念正在空前地被应用和发展。

于是，基于《〈千面英雄〉的实用指南》，我写出了这本书。它模仿着《易经》的结构，在介绍性的纵览之后是对英雄之旅各个典型阶段的详细论述。上部**《旅程概览》**是对旅程简略的概述。第一章是对《实用指南》的修订，集中展示了英雄之旅的十二个阶段。你可以把它当做一幅地图，我们将在它的引导下一起走过故事的非常世界。第二章是神话和故事的角色列表，介绍了各种原型。它描述了八种在所有故事里都很常见的角色类型——或曰常见的心理功能。

下部**《旅途的各个阶段》**是对英雄之旅的十二个部分细致的分析。每章之后都有**“旅途上的思考”**，帮你更深入地探索。尾声**“回顾旅程”**是关于作家之旅的，这是一种特殊的冒险，路上有很多需要避开的陷阱。它从英雄之旅的角度分析了几部具有影响力的影片，包括《泰坦尼克号》、《低俗小说》、《狮子王》、《一脱到底》和《星球大战》。对于《狮子王》来说，我作为它的故事顾问，在研发的过程中应用了英雄之旅的观念，我亲自见证了这些原则的实用性。

这本书涉及了很多的电影，既有经典的也有当下的。你如果想看英雄之旅在实践中的效果，可以看看这些影片。影片的名单在附录里。

你也可以自己选一部电影或故事（别忘了你正经历着自己的作家之旅）边看边记录每场戏的事件和它在整个故事里的功能，如此这般，多看几遍。看片最好用录像机，因为你在写下每场戏内容的时候可以暂停，思考它的意义和它与整个故事的联系。

我建议你用这种方法看一个故事或者电影，用来检验这本书里的思想。看看你选择的故事有没有反映英雄之旅的阶段和原型。注意这些阶段产生了怎样的改变来迎合故事的需要，或者故事所在文化的特别需要。挑战英雄之旅的观念，在实践中检验它，根据你的需要调整它，把它变成你自己的东西。用这种思维去挑战或启迪你自己的故事。

从人类历史上最早的故事开始，英雄之旅就在帮助讲故事的人和他们的听众。直到现在，它也没有露出过气的迹象。让我们一起走进作家之旅，一起探索那些思想吧。我希望你会觉得它们有用，就像一把能打开故事世界和人生迷宫的钥匙一样。

目 录

第三版序章……IX
第二版前言……XIII
第二版序章……XXV

上部：旅程概览……1

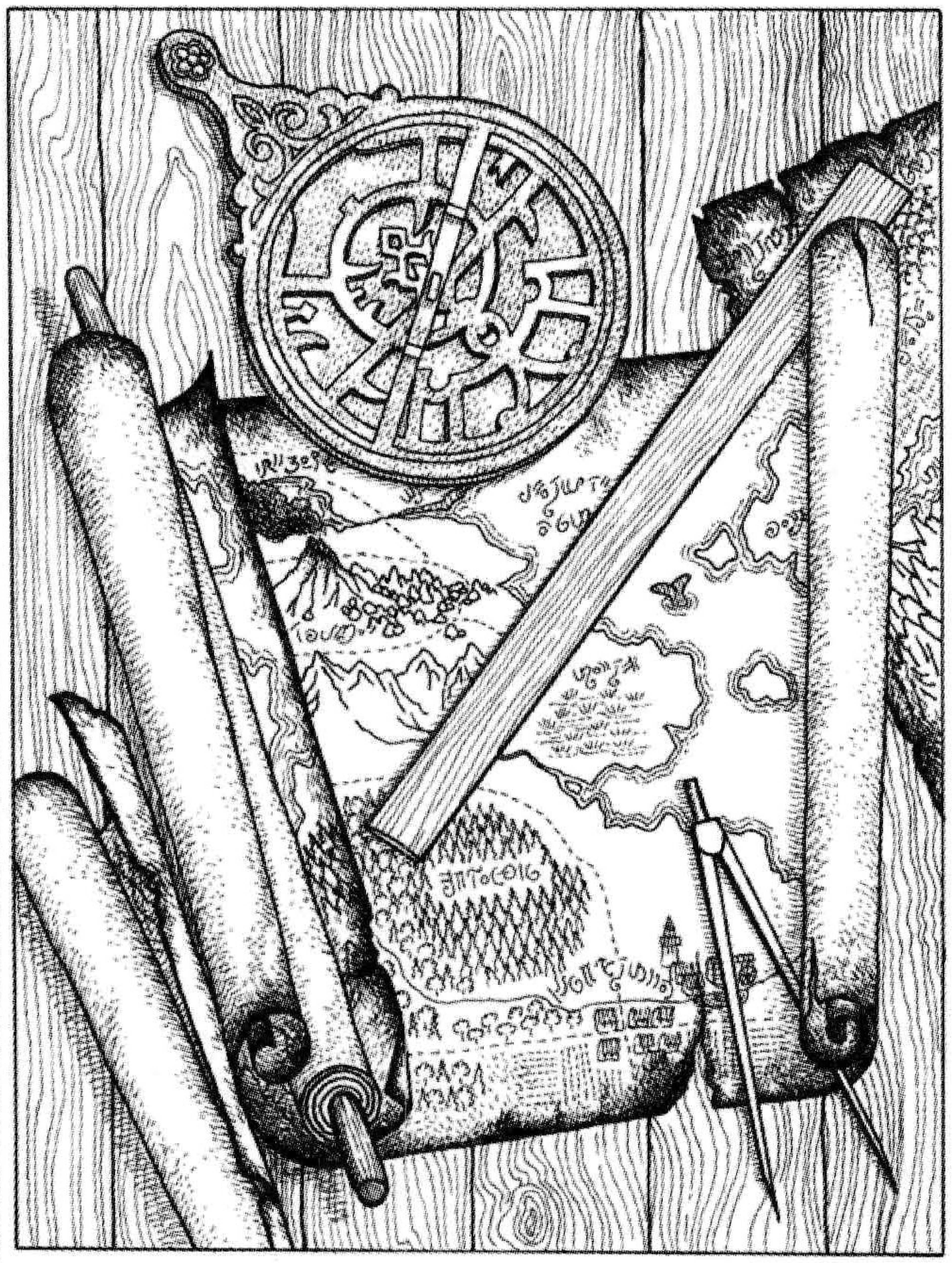
实用指南……3
原型……21
英雄……27
导师：智慧的长者……37
边界护卫……47
信使……51
变形者……55
阴影……61
伙伴……67
骗徒……75

下部：旅途的各个阶段……79

第一阶段：正常世界……81

第二阶段：冒险召唤……97
第三阶段：拒斥召唤……105
第四阶段：见导师……113
第五阶段：越过第一道边界……123
第六阶段：考验、伙伴、敌人……129
第七阶段：接近最深的洞穴……137
第八阶段：磨难……149
第九阶段：报酬……167
第十阶段：返回的路……179
第十一阶段：复活……187
第十二阶段：携万能药回归……203
尾声：回顾旅程……217
《泰坦尼克号》：溺死在爱情之中……220
《狮子王》和其他的问题……240
《低俗小说》中的英雄之旅……247
《一脱到底》……260
《星球大战》……262
作家之旅……269
附录……273
故事是活的……275
两极化……289
宣泄……309
身体的智慧……321
相信你的路……329
本书涉及的影片译名及上映时间……335

上部



旅程概览



实用指南

实用指南

“人类其实只有那么两三个故事，它们不断地重复，就好像它们从未被重复过一样。”

——薇拉·凯瑟《哦，拓荒者！》[1]

如果把视野放长远，约瑟夫·坎贝尔的《千面英雄》或许是20世纪最具影响力的著作之一。

坎贝尔这本书里的观念正深刻地影响着故事写作。作家们越来越认同坎贝尔，他们用那些超越时空的故事模式丰富着自己的写作。

不用说，好莱坞最能理解坎贝尔著作的实用性。包括乔治·卢卡斯和乔治·米勒在内的电影人都曾向坎贝尔致谢。他也影响了史蒂芬·斯皮尔伯格、约翰·保曼、弗朗西斯·科波拉[2]等人的创作。

好莱坞越来越信奉坎贝尔书中的思想，这其实一点也不奇怪。对于作家、制作人、导演或者编剧来说，坎贝尔的观念是一个顺手的工具箱，里面全是耐用的工具，最适合用来打造故事。有了这些工具，你几乎面对什么样的情形和要求都可以自如地编织故事——具有戏剧性、娱乐性和心理真实性的故事。同样带着这套工具，你几

① Willa Cather，1873—1947，美国女作家。

② Francis Coppola，美国著名电影导演，代表作《教父》、《现代启示录》。

乎也能诊断出所有薄弱情节当中的问题，然后做出修正，让它散发光彩。

这些工具已经经历了时间的考验，它们的历史比金字塔、巨石阵和最古老的洞穴壁画还要悠久。

约瑟夫·坎贝尔对这套工具的贡献在于，把思想汇集起来，对其加以认识、表述、命名和整理。他是第一个揭示所有故事背后的叙事模式的人。

他在《千面英雄》中论述了口头和书面文学传统中最恒久的主题：英雄神话。通过对世界上各种英雄神话的研究，坎贝尔发现，它们基本上都是同一个故事，只是在无限的变化中被不断地讲述着。

他发现，所有的叙事——不论是否出于自觉——都遵循着古代神话的模式，而且所有的故事，从最粗陋的笑话到最阳春白雪的文学，都可以用“英雄之旅”的视角来解读。他在书中列举了这个“单一神话”的一系列规律。

英雄之旅的模式是世界性的，存在于每一个文化的每一个时期。它所呈现出的变化就像人类的多样性一样无穷无尽，但它的基本形态却是始终如一的。英雄之旅实际上是一套元件，其稳固程度让人不可思议，每一个元件都生长在人类头脑的最深处。在每一个文化中，英雄之旅的细节都不尽相同，但它们在根本上没有区别。

坎贝尔的思想与瑞士心理学家卡尔·荣格的理论有着异曲同工之妙。荣格对**原型**的解释是：在所有人的梦和所有文化的神话中不断重复着的角色或能量。荣格认为，这些原型对应着人类头脑的不同侧面——我们的多重人格被头脑分配成了这些角色，从而让他们演绎我们人生中的戏剧。他指出，他的那些病人梦到的人物与神话中普遍出现的原型有着高度的一致性。他进而认为，两者均来自人类较深层的**集体无意识**。

年轻的英雄、智慧的长者、变形者和阴险的反派——这些全世界的神话里反复出现的角色，和我们的梦与幻想中出现的人物毫无二致。这就是为什么神话，还有大多数以神话为模板而建构的故事，都具有心理上的真实感。

这些故事可以说是人类头脑工作方式的真实写照，或者说它们是人类心灵的精确图纸。尽管它们有时演绎幻想的、不可能的或者是不现实的事件，它们却总是具有心理上的合理性和情感上的真实性。

这也就说明了这些故事为什么具有普世的力量。所有人都喜欢根据英雄之

旅的模型打造出来的故事，因为它们都是在共同的无意识里面，从普世的根源上生长出来的，反映着普世性的关怀。

它们都关乎那些普世的童稚疑问：我是谁？我从哪里来？我死的时候会到哪里去？何为善，何为恶？面对善恶我该如何？明天会怎样？昨天在何方？是否有他人在旁？

坎贝尔在《千面英雄》中指出的那些根植在神话里的思维可以用来解释几乎所有的人类问题。它们是神奇的人生之匙，也是有效应对大量观众的不二法门。

如果你想理解英雄之旅背后的思想，最好去读坎贝尔的书。他的书能够以某种方式改变你的人生态度。

阅读大量的神话也是个不错的主意，但阅读坎贝尔的作品也会有相当的效果，因为他本人就是个故事王，他引用神话宝库里丰富的例证论述他的观点，像讲故事一样引人入胜。

坎贝尔在《千面英雄》第四章“关键点”中列出了英雄之旅的大纲。我获准对他的大纲做了稍许修正，希望以当代电影或者几部经典电影为例，找出电影中共通的原则。你可以比较两套大纲和用语，请见表一。

表一　两本书大纲和用语对照表

《作家之旅》	《千面英雄》
第一幕	**出发、分离**
正常世界	平日里的世界
冒险召唤	冒险召唤
拒斥召唤	拒斥召唤
见导师	来自超自然的帮助
越过第一道边界	越过第一道边界
	鲸鱼肚

续表

第二幕	**沦落、入会、穿越**
考验、伙伴、敌人	试炼之路
接近最深的洞穴	
磨难	见到女神
	来自女人的诱惑
	与父和解
	升华
报酬	终极的恩惠
第三幕	**回归**
返回的路	拒斥回归
	魔法般的飞行
	内部救援
	越过边界
	回归
复活	两个世界的主人
携万能药回归	生活的自由

在这里，我以我自己的方式重新讲述着英雄神话，你当然也可以讲述你的版本。每个人都会根据自己的目的——或者根据其所处文化的需要而将神话模式融会贯通，为我所用。

所以英雄才会有一千张面孔。

说明一下“英雄”这个词：如同“医生”或“诗人”这种称谓，男女均适用。

英雄之旅

从本质上说，不论如何变化，英雄的故事总是一段旅程。英雄离开舒适、平淡的地方，到充满挑战的陌生世界去冒险。它可以是外部之旅，去一个明确的地点：迷宫、森林、洞穴、陌生的城市或者国度——这个新的地域会成为英雄和反派及挑战者角力的竞技场。

而也有很多故事让英雄去经历一段内心之旅，在头脑、内心、精神领域里展开旅途。在所有精彩的故事中，英雄都会成长和改变，在旅途中改变自己的人生：从绝望到充满希望、变缺点为优点、由愚笨到智慧、由爱生恨再生爱。这些情感的旅程让故事变得好看，并且牢牢地吸引着观众。

英雄之旅的那些阶段在所有类别的故事当中都能找得到，不是仅限于那些“英雄式”的激烈行动和冒险。每一个故事的主角都是旅途中的英雄，即便路途只是延伸在他的脑海里，或者只在人际关系的空间里。

英雄之旅的每一站都会自然而然地出现，即便作者对它们并不熟知。但是，如果你对这个最古老的叙事入门有一些了解，你在发现问题和改进叙述方面会得到很大的帮助。把这十二个阶段当做英雄之旅的路线图吧。这只是抵达终点的诸多路径之一，但它绝对是最灵活、最长久、最值得依赖的一条大路。

英雄之旅的阶段

1. 正常世界
2. 冒险召唤
3. 拒斥召唤
4. 见导师
5. 越过第一道边界
6. 考验、伙伴、敌人
7. 接近最深的洞穴

8．磨难

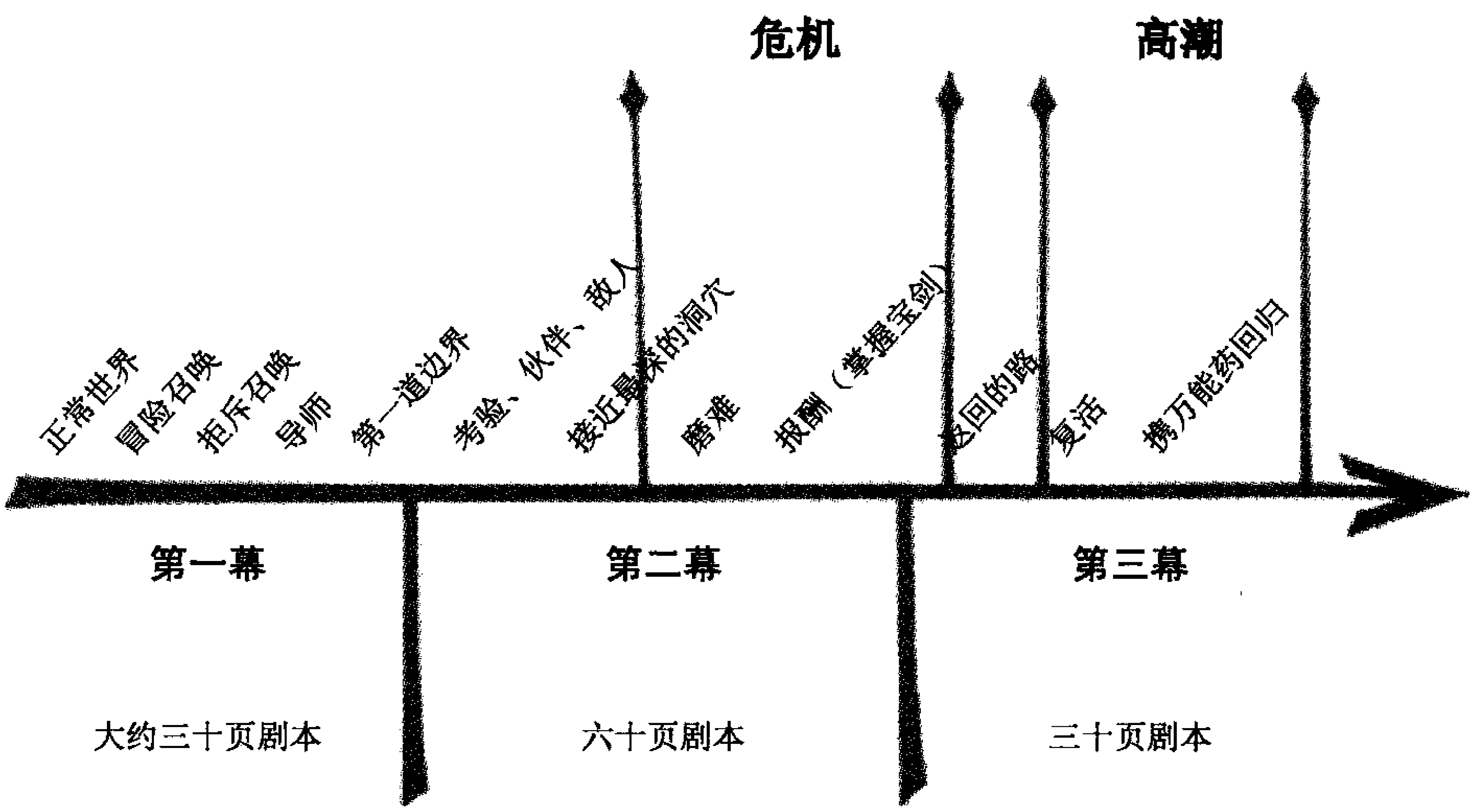
9．报酬（掌握宝剑）

10．返回的路

11．复活

12．携万能药回归

英雄之旅的模型



英雄之旅

1．正常世界

大多数故事都让英雄从正常而平凡的世界进入一个崭新而陌生的非常世界。这种“离水之鱼”的思路启发了无数的电影和电视剧（比如《亡命天涯》[3]、《比佛利山人》[4]、《史密斯先生到华盛顿》[5]、《误闯亚瑟王宫》[6]、《绿野仙踪》、《证人》[7]、《48 小时》[8]、《运转乾坤》[9]、《比佛利山超级警探》[10]等）。

如果你想刻画一条背井离水的鱼，你就得首先刻画它所在的**正常世界**，从而与它即将进入的离奇世界之间产生鲜明的对比。

③ *The Fugitive*，1993，关于一位医生为洗脱罪名的逃亡故事。

④ *The Beverly Hillbillies*，1993，一个贫穷的乡村家庭，一夜暴富，遂迁居到富豪聚居的比佛利山庄，结果闹出许多笑话。

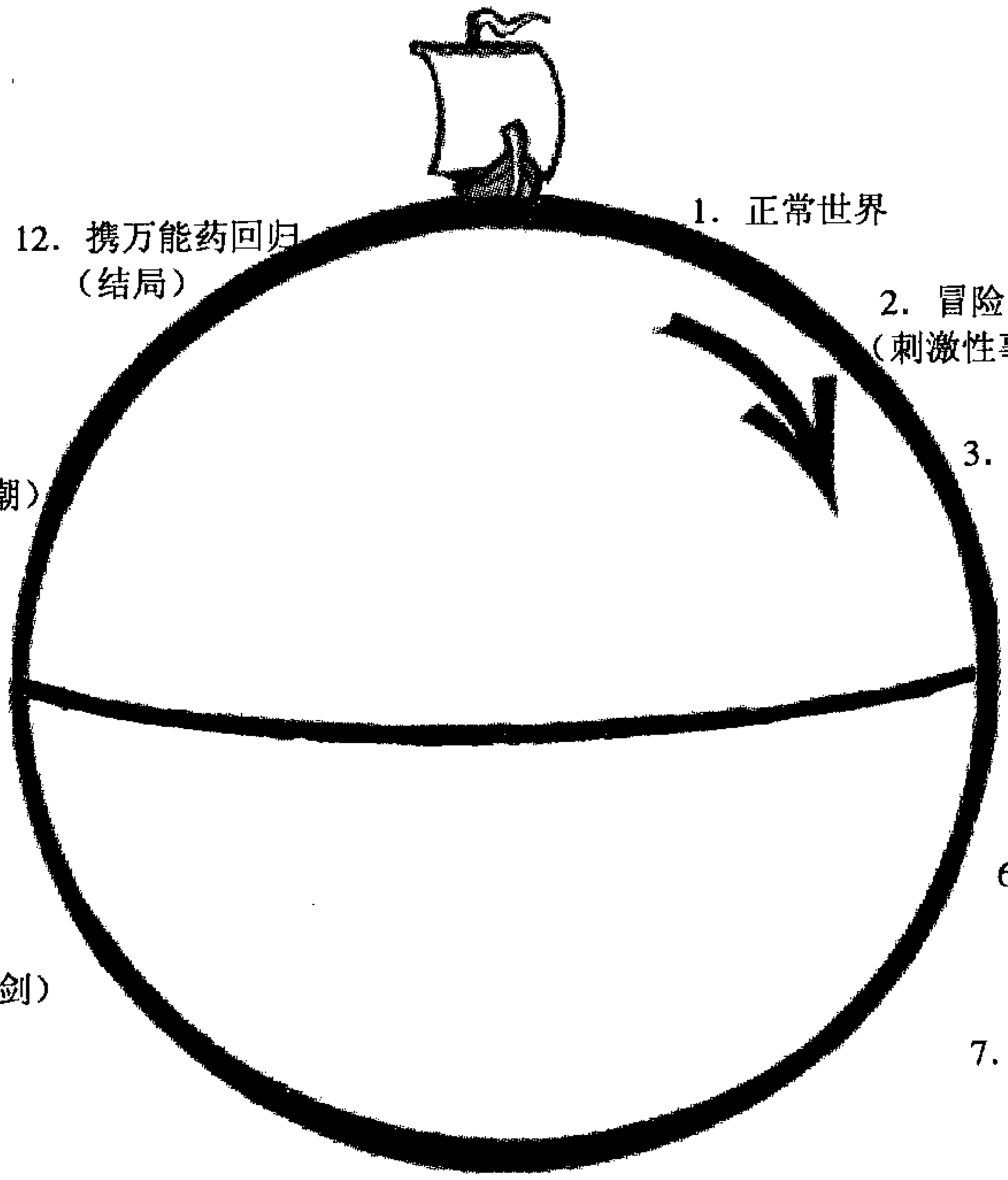
⑤ *Mr. Smith Goes to Washington*，1939，史密斯意外被挑选进参议院，这位理想化的青年开始试图改变充满腐败的政局。

⑥ *A Connecticut Yankee in King Arthur's Court*，1989，一个 12 岁黑人小女孩意外穿越到亚瑟王时代引发的故事。

⑦ *Witness*，1985，警官布克为保护证人男孩遭到追杀，被迫藏到阿米什人部族。

⑧ *48 Hrs.*，1982，警探与犯人合作追捕危险逃犯的故事。

⑨ *Trading Places*，1983，一个流浪汉和一位金领职员意外地被互换了身份和命运，他们要弄清楚这是怎么回事。



在《证人》这部电影里，你看到城市巡警和阿米什[11]母子分别在他们自己的正常世界里，随后，他们被卷入了完全陌生的环境：阿米什人被城市吞没，而城市巡警遭遇了19世纪的阿米什世界。在《星球大战》里，你首先看到英雄卢克·天行者作为一个农家孩子郁闷得想死，随后，他就去搞定宇宙了。

在《绿野仙踪》里也是一样，一定的篇幅被用来建构多萝西在堪萨斯乏味的日常生活，随后她就被吹到了神奇的奥兹国。影片以一成不变的黑白画面拍摄堪萨斯的部分，而奥兹国的场景则用明艳的彩色胶片拍摄，突出了两者间的对比。

《军官与绅士》[12]这部影片同样也描画了英雄的正常世界（刚加入海军的野孩子和他酗酒嫖妓的父亲）和非常世界（秩序井然、衣冠楚楚的海军飞行学校）间的鲜明对比。

⑩ *Beverly Hills Cop*，1984，一个以凶悍著称的底特律警探跑到全美最富裕的比佛利山越区办案，引发一连串意想不到的结果。

⑪ 生活在北美的基督新教再洗礼派门诺会信徒，以拒绝汽车及电力等现代设施，过着简朴的生活而闻名。

⑫ *An Officer and a Gentleman*，1982，一个年轻人为成为海军飞行员而努力的故事。

2. 冒险召唤

英雄必须面对问题、挑战或者奇遇。一旦**冒险召唤**响起，他就无法无限期地赖在襁褓般的正常世界里。

也许大地正在面临衰竭，就像亚瑟王传说里寻找圣杯的情节一样，只有圣杯能够治愈大地的创伤。在《星球大战》里面，冒险召唤是莉亚公主危急之中给老智者欧比旺・肯诺比发出的全息信号，通过他使卢克加入冒险。莉亚被达斯・维德抢走，就像希腊的春之女神珀耳塞福涅被冥王普路同抢到阴间一样，救回她对恢复宇宙的平衡至关重要。

在很多侦探故事里，私家侦探的冒险召唤是他拿到了一个新案子，他需要侦破一桩打乱了正常秩序的犯罪。一个好的侦探必须既能破案也能让错案昭雪。

在复仇的情节中，冒险召唤一般是一个需要昭雪的错案，或是打乱自然秩序的罪行。在《基督山伯爵》里，爱德蒙・唐泰斯被投入冤狱，他受到复仇欲望的驱使而越狱。《比佛利山超级警探》的情节开始于英雄的挚友被杀害。而在《第一滴血》里面，兰博因为一个心胸狭窄的警长对他的不公正对待而愤怒。

在浪漫喜剧里，冒险召唤可能是第一次遇到那个既特别又烦人的他或者她，从而展开追求和争吵。

冒险召唤确立了赌局上的赌注，明确了英雄的目标：达成梦想、赢得宝藏（爱人）、复仇（平反昭雪）、迎接挑战（改变人生）。

危机一般可以表述为召唤引发的一个问题：E.T.或者多萝西能重返家园吗？卢克能打败达斯・维德，救回莉亚公主吗？在《军官与绅士》里面，英雄会因为任性被那个严厉的海军陆战队教官赶出海军飞行学校呢，还是会赢得军官与绅士的称号呢？两情相悦，但有情人能终成眷属吗？

3. 拒斥召唤（迟疑的英雄）

这个阶段关乎恐惧。在这个时点，英雄一般会在冒险的出发点犹豫不前、**拒斥召唤**或者表露迟疑。他毕竟正面对最强烈的恐惧——未知世界的恐怖。英雄在此时还没有全身心的投入冒险，他可能还在考虑要不要顺着原路退回去。需要有一些其他的影响使他度过这个恐惧的转折点，比如环境的变化、自然秩序进一步遭受侵犯或者来自导师的鼓励和支持。

在浪漫喜剧里，英雄可能表现出对投入感情的迟疑（或许是因为前一段感

情的余痛)。在侦探故事里，私人侦探可能会在一开始拒绝受理该案件，却会在后面的情节里改变判断，决定受理。

在《星球大战》的拒斥召唤阶段里，卢克拒绝了欧比旺的冒险召唤，返回了他叔叔阿姨的农场，却发现他们已经被帝国的暴风突击队杀害。卢克立刻打消了迟疑，积极地展开了冒险。对他来说，帝国的罪恶变成了切肤之痛，他被触动了。

4. 导师（智慧的长者）

在这个阶段开始之前，很多故事已经引入了一个巫师梅林（出自亚瑟王故事）式的角色——也就是英雄的**导师**。英雄和导师之间的关系是神话中最常见的主题之一，也是最具有象征意义的。它代表着父子、师生、医患和神人之间的关联。

导师可以以如下的形象出现：年长而智慧的巫师（《星球大战》)、严厉的军事教官（《军官与绅士》）或者两鬓斑白的拳击教练（《洛奇》）[13]。如果把电视剧《玛丽·泰勒·摩尔秀》[14]看做神话，导师就是路·格兰特。在《大白鲨》里，导师则是罗伯特·肖饰演的那个鲨鱼通。

导师的功能是帮助英雄做好面对未知的准备。他们可以提供建议、指导或者魔法装备。《星球大战》里的欧比旺把卢克父亲的激光剑交给了他，他将在对战原力的阴暗面时使用它。在《绿野仙踪》里，善良女巫葛琳达给多萝西提供了指引，并且给了她最终把她送回家的红宝石鞋子。

当然，导师的作用仅止于此。英雄归根结底还是要独自面对未知。导师只是经常需要在英雄的屁股后面温柔地踢上一脚，把他踹进未知的冒险中去。

5. 越过第一道边界

现在，英雄终于全身心地投入了冒险，并且**越过第一道边界**，第一次完全进入了故事中的非常世界。他准备好迎接冒险召唤中的问题或挑战。此时此刻，故事和冒险才真正地走起来了。热气球飞升，罗曼史开启，船帆乘风，飞机飞船升空，马车队出发轰隆轰隆。

电影一般都分为三幕，它们相应地代表：1）英雄下定行动的决心；2）行动本身；以及3）行动的后果。第一道边界标志着第一幕和第二幕间的转折点。克服了恐惧的英雄决定面对问题采取行动。他现在投入了冒险，已经没

⑬ *Rocky*，1976，一个三流拳击手为了爱情和荣誉，在拳台上坚持的故事。

⑭ *The Mary Tyler Moore Show*，美国20世纪70年代的一部流行电视剧。

有了退路。

这即是多萝西在黄砖路上出发的时刻。也正是在此时，《比佛利山超级警探》里的英雄阿克塞尔·福利决定违背上司的命令，离开他在底特律街头的正常世界，前往比佛利山的非常世界去调查他朋友的死。

6. 考验、伙伴和敌人

既然英雄已经越过了第一道边界，他自然而然地就要迎接新的挑战和**考验**，与他人成为**伙伴**或**敌人**，并且开始熟悉非常世界里的规则。

沙龙或者肮脏的酒吧就很适合作为这个阶段的场景。无数的西部片都把英雄带到一个沙龙里，他的雄性气概和决心会在这里受到考验，朋友和恶人也会在这里亮相。酒吧的另外一个用途是：英雄可以在里面获得信息，熟悉非常世界特有的新规则。

在《卡萨布兰卡》里，里克的咖啡馆就是一个阴谋之家，盟友和对手都在那里出现，英雄的道德品质也不停地在咖啡馆里接受考验。《星球大战》里的小酒馆既是与汉·索罗结成重要联盟的场景，也是与赫特人贾巴形成敌对的场景——后者在两个续集之后的《绝地归来》里才产生报应。在这个小酒馆里，弥漫着令人目眩的超现实暴力气息，挤满了奇形怪状的外星人。在这里，卢克感受到了他刚刚踏入的非常世界，它既让人兴奋也充满危险。

这样的场景给角色提供了性格发展的空间，英雄和他的同伴在我们眼前对周围的压力做出反应。就在《星球大战》的小酒馆里，卢克看到了汉·索罗处理紧张局面的手段，也得知欧比旺其实是一位拥有强大战斗力的巫师。

在《军官与绅士》的同一阶段里也有类似的情节发展：英雄结交伙伴和敌人，而且遇到了他的"心仪对象"。英雄性格的几个方面——侵略性、敌意、打架经验和对女人的态度——在压力之下有所表现。不用说，酒吧是这一阶段的典型场景。

当然，不是所有的考验、伙伴和敌人都在酒吧里出现。在包括《绿野仙踪》在内的很多故事里，它们都在旅途上直接出现。在黄砖路上，多萝西赢得了同伴稻草人、铁皮人和胆小的狮子，也遇到了敌人，比如生气的说话树林。她也通过了一系列的考验：解救被钉住的稻草人、给铁皮人上润滑油，还有帮胆小的狮子克服恐惧。

《星球大战》里的考验在小酒馆之后继续出现。欧比旺让卢克蒙着眼睛战斗，让他对原力有所了解。卢克也成功地通过了另一个考验：与帝国士兵的激光战。

7. 接近最深的洞穴

英雄终于来到了险境的边缘，比如幽深的地底、宝物的藏匿之所。一般来说，这里是英雄最大敌人的总部，非常世界里最危险的地点——最深的洞穴。英雄进入这个恐怖空间也就越过了第二道边界。英雄一般都会在洞口做准备、做计划、用智慧战胜恶人手下的警卫。这就是“**接近**”的阶段。

在神话中，最深的洞穴象征着死亡之地。英雄会进入地狱营救所爱之人（俄耳甫斯）[15]，或者进入洞穴打败恶龙，赢得宝物（北欧神话里的西格德）[16]，或者进入迷宫挑战怪兽（忒修斯[17]与人身牛头怪）。

在亚瑟王传说里，最深的洞穴是厉祠，圣杯可能就在那充满危险的房间之中。

在现代神话《星球大战》里，接近最深的洞穴发生在卢克·天行者一行被吸进死星的时刻，他们将在那里迎战达斯·维德，营救莉亚公主。在《绿野仙踪》里，多萝西被关进了恶女巫的凶险城堡，**接近最深的洞穴**就是伙伴们潜入城堡营救她的时刻。而《印第安纳·琼斯之魔宫奇兵》这部电影的名字已经点出了最深的洞穴之所在。

“接近”这一行动包含了所有的准备行动——为了进入最深的洞穴和迎接死亡威胁所做的准备。

8. 磨难

在这一阶段里，英雄直接面对他人生中最大的恐惧，他的命运坠入谷底。他在战斗中被敌对势力逼至死亡的边缘，不得不面对生死危局。**磨难**对于观众来说是一个“黑暗时刻”，我们被吊在悬念和紧张之中，难以预料英雄的生死。而英雄就像《圣经》里的约拿[18]一般，“身陷鱼腹”，命运叵测。

在《星球大战》里，死星的最深处，令人心焦的磨难发生在卢克和莉亚一行困在巨型垃圾粉碎机里的时刻。卢克被污水里的触手怪拉到水下很长时间，观众会猜测他是否已经死了。在《外星人 E.T.》里，可爱的外星人貌似一时死在了手术台上。在《绿野仙踪》里，多萝西和她的朋友陷入了恶女巫

⑮ Orpheus，古希腊神话中著名的歌者，善弹竖琴。为了救活亡妻，他曾深入地狱，面见冥王。

⑯ Sigurd，北欧神话中的第一勇士，屠龙英雄。

⑰ Theseus，希腊神话中的人类英雄、雅典国王，曾战胜人身牛头怪。

⑱ Jonah，圣经中一位著名先知，曾被鲸鱼吞入肚中三日三夜。

之手，看似无法逃生。而《比佛利山超级警探》里的阿克塞尔·福利在这一阶段被恶人的手下用枪指着脑袋，无法掌控自己的命运。

在《军官与绅士》里，扎克·梅奥承受磨难之时是他的海军陆战队教官全面启动了对他的折磨和羞辱行动，想迫使他退学。这是一个心理意义上的生死时刻，因为如果他屈服了，他成为军官和绅士的路就会堵死。他拒绝退学，活过了磨难，也因为磨难而改变。那个军事教官是个狡猾而智慧的长者，他迫使梅奥认可了自己对他人的依赖，把原本非常自我的梅奥变成了更适应团队协作的人。

在浪漫喜剧中，英雄面对的死亡很可能是爱情暂时的死亡，就像老式标准情节套路“男孩遇到女孩，男孩失去女孩，男孩搞定女孩”中的第二部分。英雄与恋爱对象间的关系在这一阶段看起来面临绝境。

磨难在所有故事里都是至关重要的阶段，英雄在磨难中必须死去或貌似死去，以便他能够获得重生。这是英雄神话散发出魔力的主要阶段。经历了故事前面那些阶段，观众已经对英雄和他的命运产生了认同感。发生在英雄身上的事情我们也会感同身受，故事催促着我们去和英雄一起经历在死亡边缘徘徊的时刻。我们的情感暂时被压抑，以便在英雄死而复生的时候被激活，而激活的结果就是，我们感受到无比的兴奋和愉悦。

游乐场里过山车的设计师就对这一原则了如指掌。过山车让游客产生濒临死亡的感觉，与死亡擦肩而过能够产生巨大的刺激和快感。和死亡擦肩之时，你对活着的感觉才会前所未有的强烈。

作为关键元素，磨难也出现在帮会或者秘密组织的入会、晋级仪式里。入会者被迫在某种恐怖的经历中体验死亡，而后体验复活——好似作为一个帮会新人获得了再生。所有故事的英雄其实都是被带去见识生死的入会者。

所有的故事都需要这样一个生死时刻，让英雄和他的目标都陷入致命的危机。

9．报酬（掌握宝剑）

经历了屠龙除魔和九死一生之后，英雄和观众完全有理由庆祝一番。英雄现在掌握了他一路追寻的宝物的所有权。宝物（或曰**报酬**）既可以是魔剑之类的奇异兵器，也可以是圣杯或者万能药之类的能够拯救大地衰竭的宝器。

作为报酬的“宝剑”也有可能是知识和经验，它能加深对敌对势力的理解，并且促成最终的和解。

在《星球大战》里，卢克救回了莉亚公主，并且获取了死星的计划，掌握了击败达斯·维德的关键。

多萝西从恶女巫的城堡逃出来时获得了女巫的扫帚和红宝石鞋子，掌握了返回家园的关键。

在这个阶段，英雄和父母的矛盾也迎刃而解。在《绝地归来》里，卢克和达斯·维德达成了和解，而维德竟然是他的父亲，并非十恶不赦之人。

在浪漫喜剧里，英雄会跟异性和解。在很多故事里，所爱之人就是英雄所要赢取或营救的宝物，这一阶段也经常会出现一场感情戏，用来庆祝英雄的胜利。

从英雄的角度看，异性角色经常会作为**变形者**（与改变相关的一种原型）出现。异性看起来总是不停地变化着形态和年龄，这其实反映了异性身上多变而难以理解的那些特点。诸如吸血鬼、狼人和其他变形者的传说象征着两性都认为对方善变。

英雄所经历的磨难也许会让他加深对异性的理解，让他看到变形的外表以外的东西，从而走向与异性的和解。

作为从磨难中九死一生的奖赏，英雄也许会变得更有魅力。他为了大家的利益而搏命，因此赢得了“英雄”的称号。

10. 返回的路

英雄还没有衣锦还乡呢。我们这就要进入第三幕：英雄曾经在磨难中直面黑暗势力，现在要着手处理后事了。如果他尚未与父母、神灵或者敌对势力和解，他们或许会对他穷追不舍。一些经典的追逐场面就发生在这一阶段，英雄因为掌握了宝剑、万能药或者宝物而在**返回的路**上被复仇者追击。

于是，当卢克和莉亚逃离死星的时候，他们被达斯·维德穷追猛打。《外星人E.T.》里返回的路则是埃利奥特和E.T.的月光单车飞行，他们被代表压抑性政府权威的“钥匙”（由彼得·凯奥特饰演）追捕。

这一阶段标志着返回正常世界的决定。英雄认识到，非常世界到底不是久留之地，而前方仍然潜伏着危险、诱惑和考验。

11．复活

在古代，猎人和战士在回到家园之前都必须接受净化，因为他们的双手沾满了鲜血。同理，经历过死亡之地的英雄在回到正常世界以前，必须在最终的死亡磨难和**复活**中获得重生和洗涤。

这一般都是第二个生死难测的时刻，几乎是磨难阶段死亡与重生的再现。死亡和黑暗会在最终失败以前孤注一掷。就像期末考试一样，英雄必须再接受一次考验，让大家看看他是不是真的在磨难课程里学到了东西。

英雄因为这些死而复生的阶段而改变，他将有能力返回正常的生活，作为一个具有新鲜见识的新人而重生。

《星球大战》系列总是在这个元素上做文章。“经典三部曲”总有这样的最终战斗场面：卢克几乎丧命（或者一时间貌似已经死去），然后他会奇迹般地复活。每次磨难都让他获得了应对原力的新知识和新能力。他因为这一经历而变成了一个新人。

《比佛利山超级警探》里的阿克塞尔·福利，在高潮场面中又一次在恶人的手心里面对死亡，但因为比佛利山警方的介入而得救。有了这段经历，他对协作有了更深的理解，也因此成为了更完善的人。

《军官和绅士》有着一系列更加复杂的最终磨难，英雄在好几种情形下面对死亡。扎克为了帮军校同学克服困难而放弃了在体育比赛中得奖的机会，他以自我为中心的性格死了；他和女朋友的感情似乎也将死去；他最好的朋友自杀了，他不得不面对这一致命打击；雪上加霜的是，他还得经历一场和军事教官之间针锋相对的生死较量，这样才能转变成和电影名字一样响亮的“军官和绅士”。

12．携万能药回归

英雄回到了正常世界，但如果他没有从非常世界带回**万能药**、宝物或者教训，英雄之旅就是毫无意义的。万能药具有治疗的魔力，它可能像圣杯那样具有治疗大地衰竭的神奇功效，或者它只是一些知识和经历，在未来的某一天会对大家有所帮助。

多萝西带着“家最美好”和“她被爱着”这样的认识回到了堪萨斯的家。E.T.带着人类的友谊回家。卢克·天行者（暂时）打败了达斯·维德，恢复了银

河系的和平与秩序。

扎克·梅奥赢得了军官头衔，带着新的希望离开了非常世界——训练基地。他穿着耀眼的全新军官制服，展露着全新的精神面貌，并抱得美人归。

万能药经常是旅途中赢得的宝物，但它也可以是爱情、自由、智慧或者知识——“有一个非常世界，可以从中生还”。有时候，万能药只是一个可以回家之后缓缓道来的故事。

如果在最深的洞穴磨难中什么都没有带回来，英雄就命中注定要重复冒险。很多喜剧都有这样的结尾，傻瓜角色吃一堑不长一智，又做出了当初使他陷入窘境的同一件蠢事。

可以这样概括英雄之旅

① 英雄出场在**正常世界**里，在那里，→

② 他接到**冒险召唤**。→

③ 他起先会**迟疑**或者**拒斥召唤**，但是→

④ 他会受到**导师**的激励，从而→

⑤ **越过第一道边界**而进入了非常世界，在那里，→

⑥ 遇到了**考验、伙伴和敌人**。→

⑦ 他**接近最深的洞穴**，越过第二道边界，→

⑧ 通过**磨难**。→

⑨ 他获得了**报酬**并且→

⑩ 在向正常世界**返回的路**上受到追逐。→

⑪ 他越过第三道边界，经历了**复活**，被经历所改变。→

⑫ 他带着实惠、宝物，或者**携万能药回归**，让正常世界获益。

英雄之旅只是一个骨架式的框架，具体的故事应该有血有肉，也就是具有细节和惊奇。英雄之旅的结构本身不应该吸引太多的注意力，也不应该被亦步亦趋地效法。这里给出的各阶段顺序只是众多可能的变化之一，你可以对其进

行删除、添加，或者打乱顺序，与此同时却不破坏它的效力。

英雄之旅的价值才是真正重要的。其基本版本的画面——少年寻巫获魔剑，少女冒死救挚爱，骑士深洞斗恶龙，不胜枚举——均象征着人类普遍的生活经验。象征也可以根据社会需要和具体的故事情形而无限地变化。

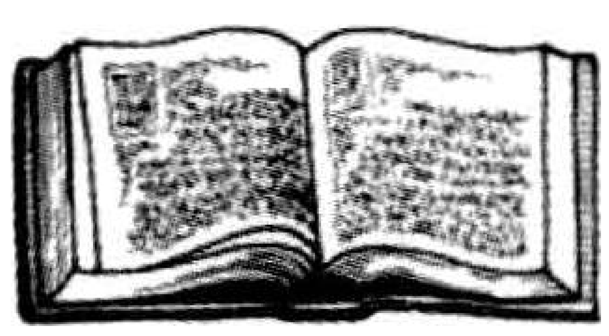
如果将英雄故事里的象征性人物及道具替换成现代的对应体，则英雄之旅可以轻松地化作当代的正剧、喜剧、爱情剧或者动作片。智慧的老人可以是现实当中的巫师或魔法师，也可以是任何一种导师，比如教师、医生、治疗专家、暴躁而和蔼的老板、严厉而公平的上级军官、父母、祖父母或者其他帮助性的人物。

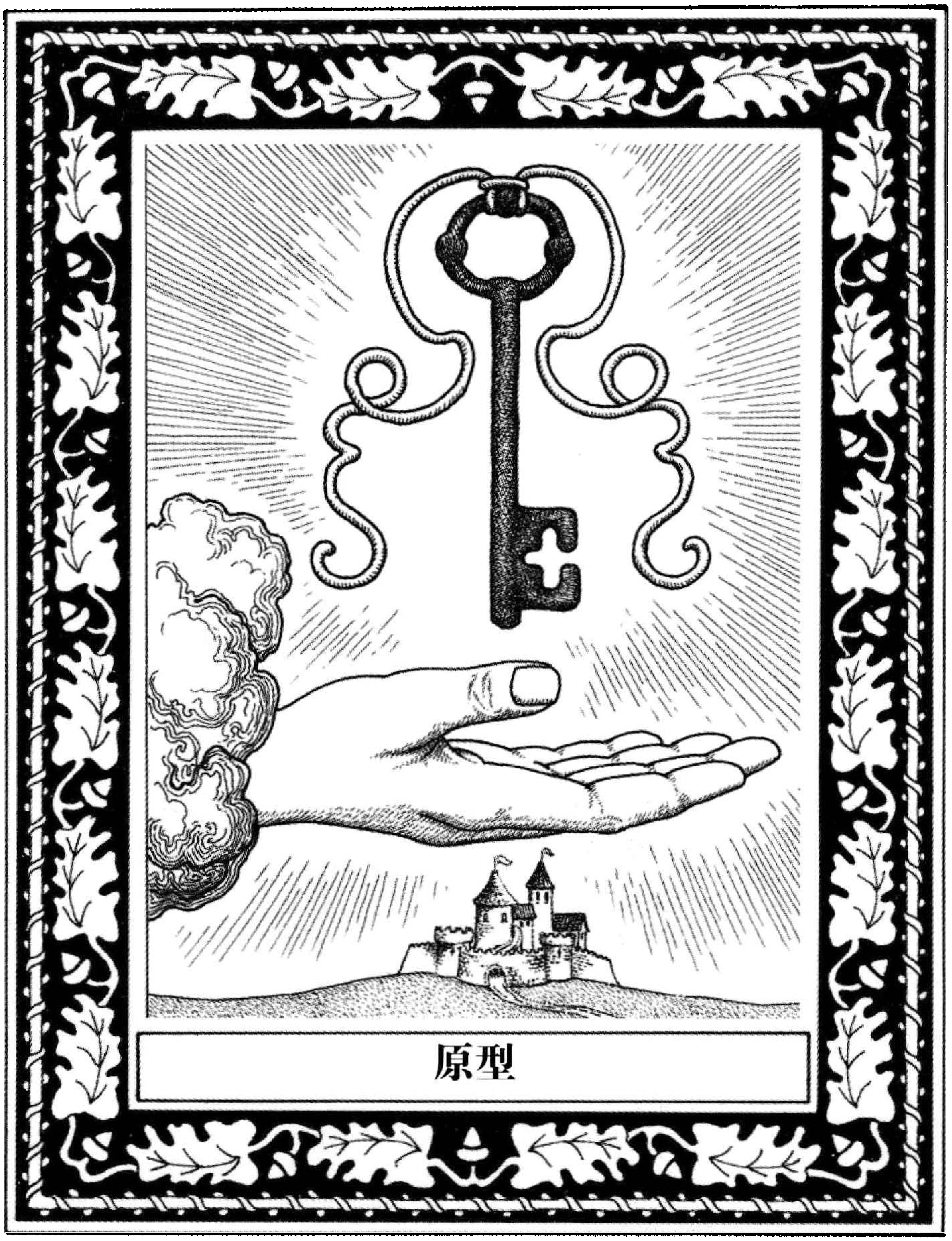
现代英雄也许不再到洞穴和迷宫里和虚构的怪兽战斗，他们的非常世界和最深的洞穴则可以是太空、海底、城市的深处或者自己的内心世界。

神话模式既可以用来讲述最简单的漫画故事，也能构架最为错综复杂的正剧。在框架以内进行的新实验让英雄之旅不断地生长、成熟。改变传统的原型角色的性别和相对年龄，会让故事变得更加有趣，也会激发对他们更深层次的理解。基本角色可以进行合并，也可以分割成几个角色，让同类型的角色表达不同的观点。

英雄之旅具有无限的弹性，可以呈现无穷变化而不失故事魅力，它比我们所有人的寿命都长。

我们已经浏览了英雄之旅的路线图，现在让我们和叙事世界里的居民认识一下吧，他们的总称是：原型。




原型

原型

“无论召唤与否，神明都会出现。”

——卡尔·荣格家门上的箴言。

你只要一踏进童话和神话的世界，就会意识到那些反复出现的角色类型和关系：探寻中的英雄、召唤他们出发冒险的信使、授予他们魔法宝物的智慧老人、看似挡住去路的边界护卫、变换外形让英雄困惑并惊讶的同行伙伴、试图灭杀英雄的阴暗恶人，以及颠覆现状并提供喜剧调剂的骗徒。瑞士心理学家卡尔·荣格在描述这些常见的角色类型、符号和关系时使用了“原型”这一术语，用来表示自古以来人类共有的人格模式。

荣格认为，存在一种集体无意识，它类似于个人的无意识。童话和神话就像是整个文化的梦境，是从集体无意识中产生的。同样的角色类型会同时出现在个人和集体层面。令人吃惊的是，原型贯穿了所有的时代和所有的文化，既出现在个人梦境和个体性格里，也出现在全世界的神话想象之中。理解这些元素能够给现代的故事讲述者锦上添花。

原型这一概念在理解角色的目的或功能时是不可或缺的。如果你能把握某个具体角色所表示的原型的功能，你就能够判断这个角

色是否在故事中起到了充分的作用。原型是全世界通用的叙事语言的一部分，掌控其能量对于作家来说就像呼吸空气一样基本。

约瑟夫·坎贝尔把原型比作生物概念：它代表着身体的各个器官，建构在人体系统中。这些结构的普遍性使讲故事成为一种可以在人与人之间分享的经验。讲故事的人本能地选择那些与原型的能量相通的角色和角色关系，从而创造出对于所有观众都有效的戏剧性效果。了解这些原型会扩展你对叙事技法的掌控。

功能性的原型

当我刚开始应用这种思维的时候，我以为一个角色会在故事里自始至终地只扮演一个固定的原型。当我确认某一角色为导师时，我想他会一直作为导师，而且只作为导师。然而，当我作为迪士尼动画部的叙事顾问分析童话主题的时候，我对原型产生了另一种看法：原型不是固定不变的角色，而是角色临时履行的功能，从而在故事中达到某种效果。这一思路来自于俄罗斯童话专家弗拉基米尔·普洛普，他的著作《民间传说的形态学》对数百个俄罗斯传说的主题和反复出现的模式进行了分析。

原型是灵活的角色功能，而不是一成不变的角色类型，这种思维方式能够解放你的叙事。它解释了一个角色如何能够在一个故事里表现为多个原型。原型可以被想作是面具，必要时会被角色临时戴上从而推进剧情。一个角色可以在故事里刚出现的时候履行信使的功能，随后更换多个面具从而发挥骗徒、导师和阴影的功能。

英雄的性格分层

另一种理解经典原型的视角是：原型是英雄的（或者作者的）性格。其他角色代表了英雄的各种可能性，有善有恶。有时候，英雄会随着故事的发展聚集吸收其他角色的能量和特点。他从其他角色身上学习，从旅途中遇到的每个人身上获取些什么，最后把他们融入一个完整的人。

原型也可以被当做是各种人格的拟人化符号。就像塔罗牌里主要的阿卡娜牌一样，它们代表了完整人格的各个方面。所有的好故事其实都是整个人类的故事，讲述了一系列人类共同面对的情况：出生、成长、学习、作为个人而奋

斗，还有死亡。故事即是全人类处境的隐喻，角色则象征着人类共有的原型式人格，对于群体和个人来讲都很容易理解。

最常见和最有效的原型

对于讲故事的人来说，某些角色的原型是不可或缺的工具，离了它们你就没法讲故事。在故事中最常出现并且看起来对作者最有用的原型有：

英雄

导师（智慧的长者）

信使

变形者

阴影

伙伴

骗徒

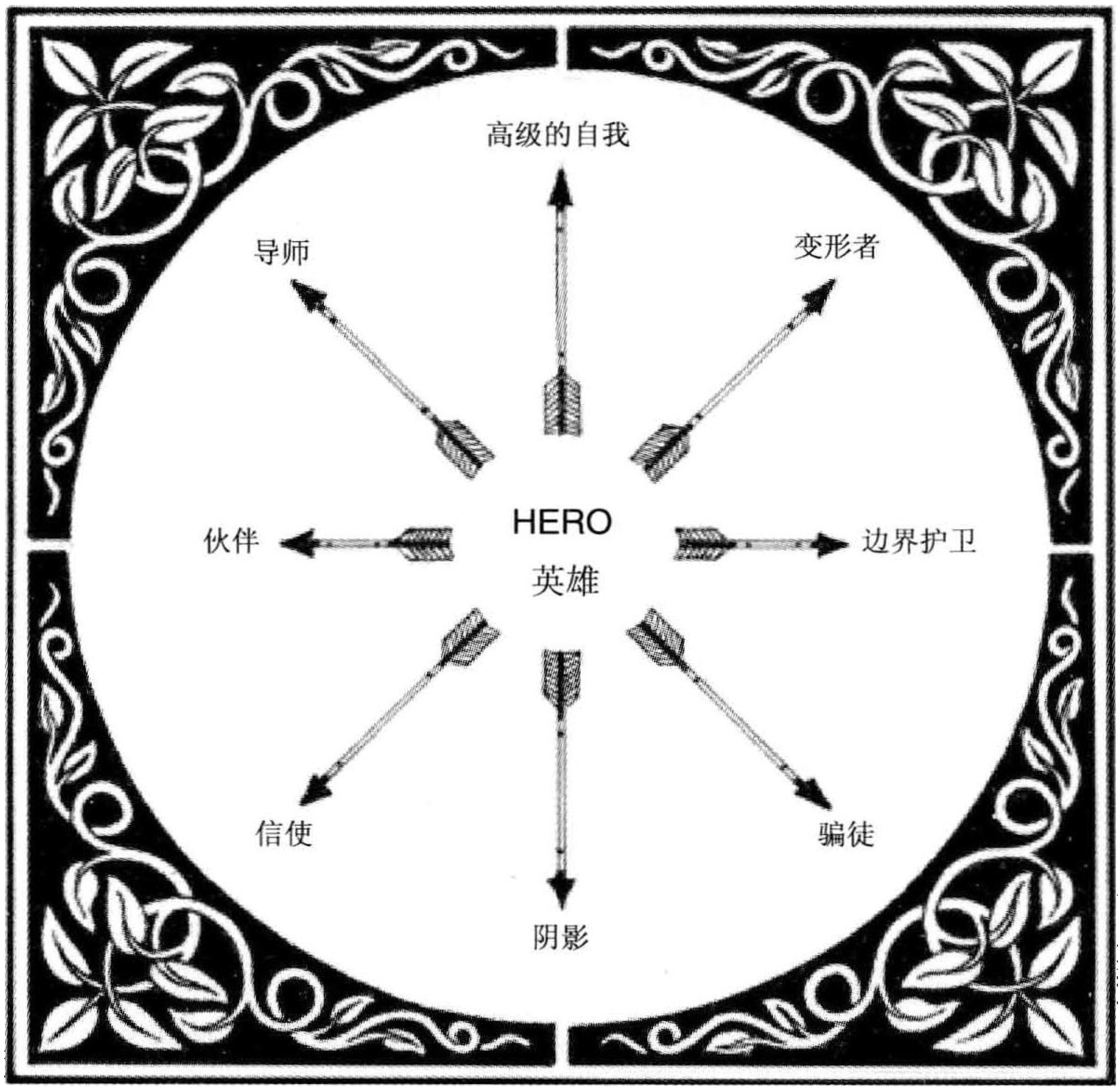
当然，还有更多的原型。人类有多少种性格，就有多少种可以在故事里演绎的原型。童话里全都是原型式的人物：大灰狼、猎人、善良的母亲、恶毒的继母、仙女教母、女巫、王子或公主、贪婪的客店老板等——他们都高度专业化地执行着自己的功能。荣格和其他学者也指出了很多心理学上的原型，比如拉丁文概念 Puer Aeternus，或曰永恒男孩，作为永远长不大的丘比特出现在神话里，也作为彼得·潘之类的角色出现在故事里，在生活中则是永远不愿长大的男人。

在不同类型的现代故事中有它们特有的角色类型，比如西部片里“金子般心灵的妓女”和“傲慢的西点警官”，兄弟电影里的“好警察/坏警察”搭配，还有战争电影里“严厉而公平的军官”等。

当然，它们不过是即将在下文中讨论的原型的变形或改良版本。我们将要解析的原型都是最基本的模式。根据个别故事和类型片的需要，可以在它们的基础上进行加工。

试图理清原型本质的作家可以思考两个非常实用的问题：1）某原型象征着

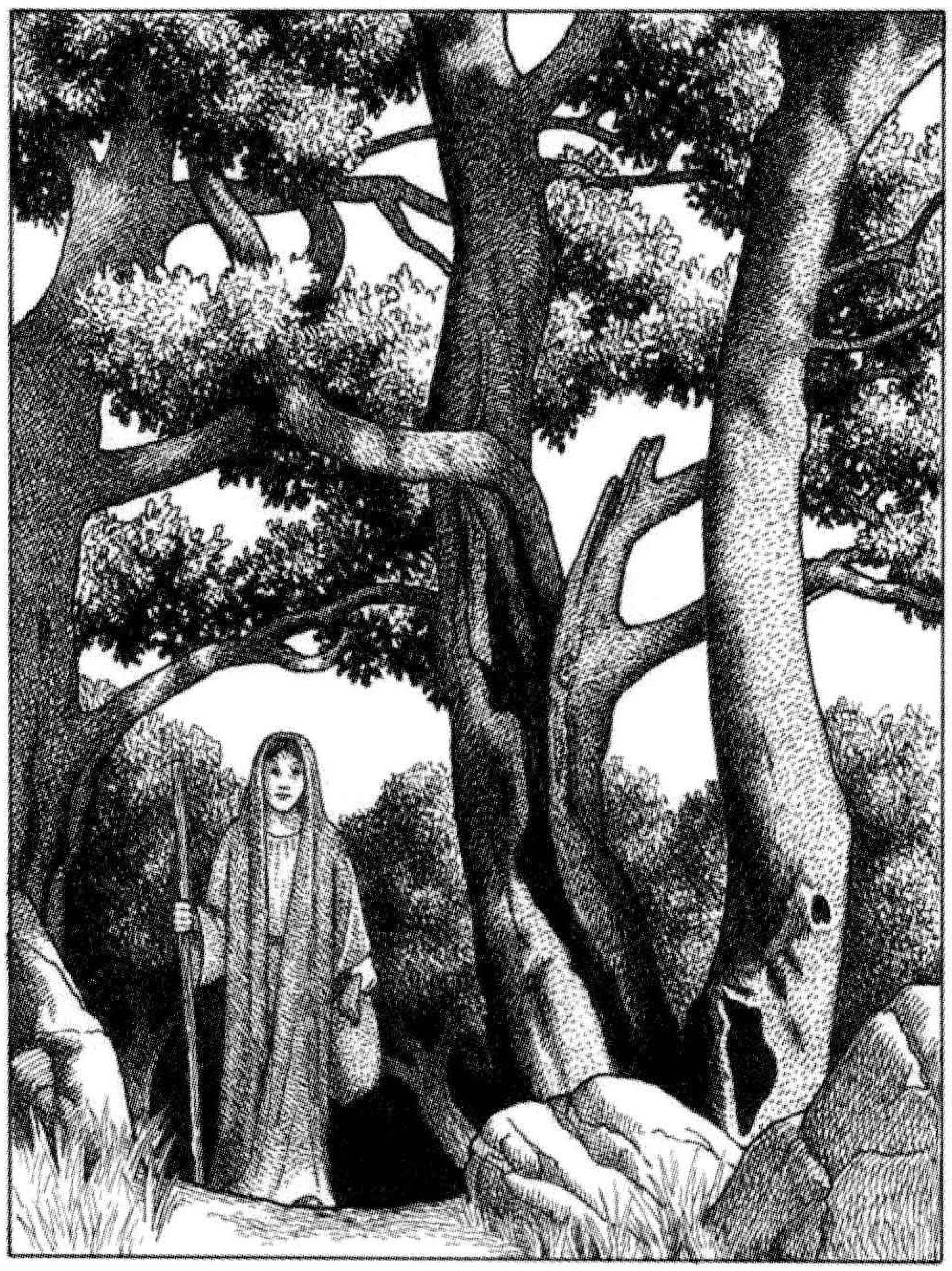
什么样的人格，发挥着什么样的心理功能？2）它在故事中的戏剧功能是什么？



原型和英雄的放射性关系

带着上述问题，我们将剖析基本原型中的八种——我们在英雄之旅中很可能会遇到的八类人或能量。





英雄

英雄

“我们的使命由神所赐。”

——丹·艾克罗伊德和约翰·兰迪斯的电影剧本《蓝调兄弟》[1]



词汇“英雄”源自古希腊语，原意为“保护和服务”（恰巧和洛杉矶警察局的口号一样）。英雄是愿意为他人而牺牲自我利益的人，比如愿意为了保护和服务羊群而牺牲的牧羊人。最开始的时候，**“英雄”**一词是跟自我牺牲联系在一起的。（注意，我所说的“英雄”是指故事中的男性或女性主角。）

心理功能

从心理学的角度来说，英雄这一原型象征着弗洛伊德[2]所称的“自我”——与母体区分开的那部分人格，也就是相异于其他人的

① *The Blues Brothers*，1980，一部充满音乐表演的无厘头喜剧，两个爱好音乐的狂人要用乐队巡演的方式筹一笔钱，以挽救孤儿院。

② Sigmund Freud，1856－1939，奥地利心理大师，精神分析学派的创始人。他对文学艺术领域有着巨大的影响。

心理认识。英雄最终会超越自我的限制和幻觉，但刚开始的时候，英雄不过是自我而已：一个觉得自己游离在群体之外的小我。很多的英雄之旅其实是从家庭或部落向外游离的故事，相当于婴儿对于离开母体的认识过程。

英雄这个原型象征着自我对身份和自身整体性的探求。在完善自我、成为全人的过程中，我们都和英雄一样面对着内心守卫者、怪物和帮助者。在探索自我心灵的过程中，我们会遇到老师、指路人、魔鬼、神明、伴侣、仆从、替罪羊、大师、引诱者、叛徒和伙伴——就像我们人格的多个方面或是梦中的各种角色一样。英雄面对的所有恶人、骗徒、爱人、朋友和敌人其实都在自己体内找到对应的部分。我们所有人都需要做的心理方面工作，就是把这些单独的部分整合成一个完整而平衡的统一体。自我（也就是英雄）误以为他独立于自己的这些部分而存在。唯有容纳这些部分，英雄才能成为完整的自己（即荣格学说中的“自性”）。

戏剧功能

观众认同感

在戏剧性方面，英雄的目的是为观众提供一扇通向故事的窗户。在故事的开篇阶段，每个听众或戏剧电影的观众都被引领着对英雄产生**认同感**，融入英雄，并且从他的视角观察故事里的世界。故事能够产生这样的效果，是因为讲故事的人给英雄赋予了一些不同的品质，既有人类共有的性格也有英雄的独特品格。

我们每个人都能在自己的身上看到英雄所具备的那些品质。他们被人类共有的心理所驱使：被爱和被理解、获得成功、获得自由、生存、复仇、去除邪恶和自我表达的欲望。

故事把我们身上的一部分暂时引入英雄体内。在某种意义上，我们一时间成为了英雄。我们将自己投射到英雄的心灵里，并通过他的双眼看世界。英雄需要具备出色的品质，这样我们才想跟他一样。我们希望去体验凯瑟琳·赫本的自信、弗雷德·阿斯泰尔[3]的优雅和玛丽莲·梦露的性感。

英雄应该具备人类共通的品格、情感和动机，所有人都曾在某些时刻经历过复仇、气愤、色欲、竞争、领地感、爱国心、理想主义、犬儒主义或者

③ Rred Astaire，美国著名歌手、舞蹈家、歌舞片演员。

悲观失望。但英雄也必须是个独一无二的人，而非没有缺点、无法预料的模板式生物或者自命不凡之人。就像所有让人印象深刻的艺术作品一样，英雄需要共性和独特性，两者缺一不可。没有人想在电影或者小说里看到以人类为载体的抽象品格。我们想要的是关于真实的人们的故事。真实的角色就和真人一样，不是某种单一的品质，而是很多品质和心理驱使的独特组合，而这些组合中的某些部分是矛盾的——甚至是越矛盾越好。观众一向喜欢看被水火不容的爱情或使命所拉扯的角色。一个角色如果由相互抵触的动机组成（比如信任与怀疑、希望与绝望），就会比单一品质的角色显得更加真实、更加人性化。

一个全面的英雄可以既义无反顾又无所适从、既富有魅力又缺乏耐心、外在强键而内心脆弱——集所有这些特点于一身。只有特别的品质组合才能让观众感受到英雄是一个独特的、真实的人，并非一种类型而已。

成长

英雄在故事中的另一个功能是学习和成长。如果我们分析一个剧本，有些时候不能很容易地指出谁是主角。一般来说，在故事里学习或者成长最多的那个角色就是主角。英雄不仅克服艰险、达成目标，他还获得知识和智慧。很多故事的核心即是英雄与导师、英雄与恋人，甚至英雄与恶人之间的学习。每个人都是他人的老师。

行动

英雄的另一个功能是行动或作为。一般来说，英雄都是剧本里最具行动力的人。他的意向和欲望是故事发展的动力。很多电影剧本都会犯这样一个错误：英雄在故事里自始至终具有很强的行动力，但唯独在最关键的时刻变得消极，被及时赶来的某种外部力量所救。其实，恰恰是在这一时刻，英雄更应该行动力全满，牢牢掌握着自己的命运。故事当中最具有决定性的、最需要冒险或者最需要担当的行动应该由英雄来完成。

牺牲精神

人们一般认为英雄强大而英勇，但这些品质其实都不如牺牲精神——牺牲精神才是英雄真正的标志。牺牲精神也就是英雄为了理想或者集体利益而甘愿放弃对他来说某种宝贵的东西（也许是他的生命）。“牺牲”意味着神圣化。在古代，

人们甚至可以牺牲活人的性命向灵魂世界、神明或者大自然拜祭，以取悦这些强大的力量，同时也使日常生活神圣化。死亡获得了认可，成为了一种神圣的行动。

面对死亡

所有故事的核心都是与死亡的对峙。如果英雄没有面临死亡，那也需要有死亡的威胁，或者以危险游戏、恋情和冒险为形式的象征性死亡，英雄在其中要么成功（生）要么失败（死）。

英雄会向我们示范如何面对死亡。他们会活下来，以证明死亡并不是坚不可摧的。他们会死去（可能只是象征性地），然后重生，以证明死亡是可以被战胜的。他们也会以英雄的方式赴死，为了理想、集体或是别的原因而献上自己的生命，从而超越死亡。

故事当中真正英雄主义的时刻是英雄在冒险的祭坛之上将自己奉献出来，情愿冒着失败或者死亡的危险而冒险前行。英雄知道自己有可能会牺牲，就像应征的军人愿意在国家需要的时候献出自己的生命一样。

做出牺牲的英雄最让人印象深刻。旅途中，他可能失去自己的爱人或朋友。为了开始一种新生活，他会改掉某种陋习或者怪癖作为代价。他会退还战利品，也可能分享他从非常世界赢得的奖励。他会带着福利、万能药、食物或者知识回到他的起点——部落或村庄。像马丁·路德·金和甘地那样伟大的文化英雄会为了追寻理想而献出生命。

其他原型的英雄主义

有时候，不是只有与坏蛋勇敢斗争的主角（英雄）才能显露出英雄原型。其他角色在英勇行动的时候也会显露出英雄原型的特点。不够英雄的角色也可以经过成长成为英雄。在电影《古庙战茄声》[4]里面，甘加·丁刚开始的时候完全是另一种原型，骗徒或者小丑，但他为了做英雄而奋斗，在关键时刻为了朋友而牺牲了自己，从而赢得了英雄的称号。在《星球大战》的绝大部分里，欧比旺·肯诺比显然是作为导师原型而出现的。但是，为了让卢克逃离死星，他甘愿牺牲自己，英勇地**采取行动**，暂时戴上了英雄的面具。

④ *Gunga Din*, 1939，冒险片，颂扬英国殖民行为的作品。

如果恶人或者反派角色出人意料地显示出英雄的品质，会给人留下非常深的印象。在情景喜剧那种档次的影视剧里，当丹尼·德维托[5]扮演的卑鄙的"出租车"调度员路易突然心肠一软或者做出什么高尚之举，那一集就能一下上升到艾美奖[6]的水平。一个既英勇又卑鄙的华丽恶人能够产生很强的感染力。在理想状态下，所有丰满的角色都应该具有一点儿所有原型的特点，因为每个原型所代表的都是完整人格的一方面。

角色的缺点

有意思的缺点会使角色人性化。英雄力图克服内心的疑虑、思维缺陷、过去的罪孽（或创伤），或者对未来的恐惧时，我们在他身上能够看到自己的影子。弱点、瑕疵、怪癖和陋习会立即让英雄或者其他角色显得更加真实、动人。或许角色越神经质观众就会越喜欢、越感到认同。

缺点也给角色提供了发展之路——也就是所谓的"角色弧"，角色在其中从 A 状态经历各个阶段而发展到 Z 状态。瑕庇和不完整是角色成长发展的起点，从缺点起步，开始成长。缺点可能就是英雄之短。也许英雄没有恋人，为了让人生完整而正在找寻"另一半"。在童话里，英雄失去亲人往往象征着英雄之短。很多童话都是把父母之死或者兄弟姐妹被绑架作为开篇。从家庭中做减法充分调动起了故事的敏感神经，直到平衡恢复，也就是新家庭产生或者旧家庭团圆的时刻。

在很多当代的故事里，重新产生或者恢复完整的不是别的，正是英雄的人格。缺失的可能就是人格当中的关键部分，比如爱或信任的能力。英雄也许不得不克服自身的毛病，比如缺乏耐心或决定力。观众喜欢看英雄跟人格问题搏斗并最终战胜它们。《风月俏佳人》里富有但冷血的商人爱德华会不会被热爱生活的薇薇安所改变而变成她的白马王子？薇薇安会不会建立自尊，逃离妓女生活？《普通人》[7]里充满负罪感的少年康拉德能不能找回爱的能力？

英雄的种类

英雄的种类有很多，包括自愿的和不自愿的英雄、以集体为重的英雄和孤僻英雄、反英雄、悲剧英雄以及催化剂式英雄。跟所有的原型一样，英雄

⑤ Danny DeVito，美国著名演员和制片人，身材矮小，以饰演配角和小人物见长。调度员路易（dispatcher Louie）是他在电视剧集 *Taxi* 中扮演的角色。

⑥ Emmy Awards，美国电视剧界一年一度的最高荣誉。

⑦ *Ordinary People*，1980，反映家庭问题的影片，曾获 1981 年奥斯卡最佳影片奖。

是一个能够传达很多种能量的灵活概念。英雄和其他原型组合就能变成混血，比如骗徒英雄，或者暂时戴上另一种原型的面具而成为变形者、别人的导师，甚至阴影。

尽管英雄一般都作为正面形象出现，但他也可能代表自我的阴暗面。总体来说，英雄原型象征着积极行动的人类精神，但也有可能带有弱点和对行动迟疑。

自愿的和不自愿的英雄

英雄大致有两种：一种是自愿、具有行动力、善于协作、全身心投入冒险、没有疑虑、总是勇敢前行、自发而主动；另一种是不自愿、满心迟疑和犹豫、消极、需要外部力量激励和推动才能进入冒险。这两种英雄都能构成有意思的故事，尽管一个自始至终都消极的英雄会让戏剧过程不那么具有吸引力。最好的方式是让不自愿的英雄在某个点上产生改变，在必要的动机出现之后变得专注于冒险。

反英雄

反英雄是个不好把握的术语，容易让人困惑。简单地说，反英雄不是英雄的对立面，而是一种特殊的英雄——可能在社会的价值体系中属于亡命徒或者恶人，但观众基本对他是同情的。我们认同这些被社会排斥的人，因为我们都在某些时刻有过被排斥的感受。

反英雄也有两种：第一种的行为基本上近似于传统英雄，但有着很强的愤世嫉俗感或是经历过创伤，比如鲍嘉在《夜长梦多》[8]和《卡萨布兰卡》里的角色；第二种是悲剧英雄，可能是不招人喜欢的甚至是让人痛心的中心人物，比如麦克白、疤面煞星[9]或者《亲爱的妈咪》[10]里的琼·克劳馥。

受伤的反英雄可能是身着生锈铠甲的英勇骑士，一个拒绝社会或者被社会拒绝的独行者。这些角色可能最终会获得胜利并且始终被观众所同情，但从社会的眼光看来，他们是被排除在外的人，就像罗宾汉、流氓海盗、土匪

⑧ *The Big Sleep*，1946，经典的神秘悬疑片，鲍嘉在片中饰演一位侦探。

⑨ 电影《疤面煞星》（*Scarface*）中的主角，是一个心狠手辣的毒枭。

⑩ *Mommie Dearest*，1981，描述20世纪四、五十年代的大明星琼·克劳馥的故事，她在私生活中常虐待她的儿女。

英雄或者鲍嘉演过的很多角色。他们往往是从社会的腐败中全身而退的值得尊敬的人，比如幻想破灭的警察或军人成为了在法律的盲区里活动的私家侦探、走私贩、赌徒或者雇佣兵。我们喜爱这些角色是因为他们的叛逆，我们也想和他们一样对社会嗤之以鼻。《无因的反抗》[11]和《伊甸园之东》[12]里詹姆斯・迪恩[13]演的角色，或者《飞车党》[14]里马龙・白兰度[15]演的角色则代表了另一种受伤的反英雄。白兰度演出了全新的一代人对老一代的不满。米基・洛克、马特・狄龙[16]和西恩・潘[17]继承了这种反英雄的传统。

第二种反英雄则更像古典意义上的悲剧英雄。他们无法克服自己的缺点和内心的魔鬼，为此而堕落、毁灭。他们可能魅力十足，可能具有让人欣羡的品质，但他们的缺点笑到了最后。有些悲剧式的反英雄并不怎么出色，但我们也会津津乐道地看着他们堕落，因为“若不是得上帝恩宠，赴刑场的就是我了”这种心理在作祟。就像那些眼睁睁看着俄狄浦斯堕落的古希腊人一样，我们看着《疤面煞星》里阿尔・帕西诺的角色、《雾锁危情》[18]里西格妮・韦弗[19]演的戴安・弗西和《寻找顾巴先生》[20]里戴安・基顿[21]的角色在我们眼前毁灭，我们的情感获得净化，我们也会避免犯下同样的错误。

以集体为重的英雄

根据英雄对待社会的态度，也可以将英雄分类。就像很久以前在非洲平原上狩猎、采集、讲故事的古人类一样，大多数的英雄是以集体为重的。他们在故事开始的时候往往是社会的一分子，他们的旅程会把他们带到一个远离家园的未知地带。我们初次见到英雄的时候，他们生活在家族、部落、村子、城镇或者家庭里。他们的故事可以看做：离开集体（第一幕）、在远离集体的荒野中独自冒险（第二幕），一般会最终再次融入集体（第三幕）。

以集体为重的英雄一般会面临这样的抉择：回到第一幕中正常世界，或是留在第二幕的非常世界。选择留在非常世界里的英雄在西方文化当中很少见，不过在亚洲的传说里倒是常见，尤其是印度传说。

孤僻英雄

与以集体为重的英雄相对的是西部片里面的孤僻英雄，比如《原野奇侠》[22]、

⑪ *Rbel Without a Cause*，1955，关于一个叛逆少年的故事。

⑫ *East of Eden*，1955，受冷落的农村青年，故意打击亲人，最终造成家庭悲剧。

⑬ James Dean，1931—1955，以演绎叛逆形象著称的美国影星，但年纪轻轻便因车祸去世。

⑭ *The Wild One*，1953，反映美国非法摩托车团伙的电影。本片是“摩托公路片”的始祖。

⑮ Marlon Brando，1924—2004，奥斯卡影帝，好莱坞最出色的演员之一。

⑯ Matt Dillon，美国著名演员、导演。

⑰ Sean Penn，美国著名演员，曾经两次获得奥斯卡影帝。

⑱ *Gorillas in the Mist: The Story of Dian Fossey*，1988，讲述一个女动物学家戴安・弗西，在非洲致力于保护野生猩猩，结果遭来杀身之祸。

克林特·伊斯特伍德[23]主演的镖客三部曲[24]、约翰·韦恩[25]在《搜索者》[26]里扮演的伊桑，还有《独行侠》[27]系列。

对于这一类型，英雄在故事开始的时候就远离社会。属于他们的居所是荒野，属于他们的状态是独处。他们的旅程是：再次进入集体（第一幕）、在集体的地盘上冒险（第二幕）、回到荒野中与集体再次隔绝（第三幕）。对他们来说，部落或者村镇就是第二幕的非常世界，他们只会在里面短暂地停留，他们在这期间总会感到不舒服。约翰·韦恩在《搜索者》里的最后一个镜头非常完美，它能够代表这种英雄的风格。镜头里的韦恩在小木屋的门口，这个外人永远无法融入那家人的喜悦和幸福里去。这种英雄不仅出现在西部片里，也可以精彩地设置在剧情片或者动作片里，比如被引诱再次冒险的孤僻侦探、隐士；或者已经退休的人接受召唤再次入世；或者在情感上与世隔绝的人接受挑战再次回到情感生活里去。

跟以集体为重的英雄一样，孤僻英雄最终会选择是回到最初状态（独处）还是留在第二幕的非常世界里。有些英雄开始的时候孤僻，但最终选择了留下和集体在一起，成为了以集体为重的英雄。

催化剂式英雄

英雄一般都是改变或成长程度最大的角色，但有种英雄是例外：催化剂式英雄。

他们是做出英勇行动的中心人物，但却不会有多大的改变，因为他们的主要功能是造成其他角色的转变。就像化学里的催化剂一样，它们在自己不改变的情况下给一个系统造成改变。

举例说来，艾迪·墨菲在《比佛利山超级警探》里扮演的阿克塞尔·福利就是典型的催化剂式英雄。在故事开始的时候，他的人格就已经完整而与众不同了。他基本没有角色弧，因为他没有成长空间。在故事的发展过程中，他没怎么学习和改变，但他引起了比佛利山的警探同伴塔格特和罗斯伍德的改变。相比之下，这两个人有更明显的角色弧，在阿克塞尔的影响之下，他们由保守的循规蹈矩派变成了嬉皮的街头风格。其实，尽管阿克塞尔是中心角色，也是恶人的主要对手，他的出镜时间最长并且台词最精彩，但他可以被看做故事里的导师而非英雄，而贾奇·莱因霍尔德扮演的罗斯伍德则是本

⑲ Sigourney Weaver，美国著名女演员，主演过《异形》系列。

⑳ *Looking for Mr. Goodbar*，1977，一个单身女教师晚上到酒吧寻找性伴，却不料惹祸上身。

㉑ Diane Keaton，奥斯卡影后，美国著名女演员、导演。

㉒ *Shane*，1953，美国著名西部片，一个英勇牛仔的故事。

㉓ Clint Eastwood，美国著名的演员、导演，美国影坛最受欢迎的硬汉明星之一。后投身政界。

㉔ 为意大利导演赛尔乔·莱翁内（Sergio Leone）的三部作品，分别是《荒野大镖客》（*A Fistful of Dollars*）、《黄昏双镖客》（*For a Few Dollars More*）、《黄金三镖客》（*The Good, the Bad and the Ugly*）。

㉕ John Wayne，好莱坞明星，以演出西部片和战争片中的硬汉而闻名，主演作品《关山飞渡》。

质上的英雄，因为他的成长最大。

催化剂式英雄在有连续性的故事（比如电影续集或者电视连续剧）里最好用。就像《独行侠》和《超人》系列，英雄没有什么内在的改变，却到处助人为乐并引导他人的成长。当然，最高明的手段是隔三差五地让这些英雄也偶尔产生一些成长和改变，这样做能够增加他们的新鲜度和可信度。

英雄之路

英雄象征着转变中的灵魂，也象征着每个人在生命中的必经之路。路上的每一阶段——人生和成长的各个阶段构成了英雄之旅。作家和有精神追求的人们会把英雄这一原型当做宝藏来探寻。卡罗尔·皮尔逊[28]的著作《影响你生命的原型》进一步把英雄分类（天真型、孤儿型、烈士型、游荡型、战士型、保姆型、寻觅型、恋人型、破坏型、创造型、统御型、魔力型、智者型和弱智型），并且描绘了每个类型的情感发展方式。这本书能够帮助你在更深的心理层面从多个角度理解英雄。女英雄的一些独特旅程可以参考莫琳·默多克的著作《女英雄之旅：女人对完整的追求》。

㉖ *The Searchers*，1956，一个仇视印第安人的退伍老兵，多年来寻找被印第安人掳走的侄女，渐渐步入偏执。

㉗ *The Lone Ranger*，西部片中的经典系列电影。

㉘ Carol S. Pearson，美国原型心理学家。


导师

导师：智慧的长者

"愿原力与你同在！"

——乔治·卢卡斯的《星球大战》

导师这一原型在梦境、神话和故事里经常能够见到，一般是帮助或者训练英雄的正面人物。坎贝尔给这股势力起的名字是**智慧的长者**。这一原型代表了所有保护英雄、赠与英雄礼物的角色。不管是和亚当在伊甸园里漫步的上帝、引导亚瑟王的梅林，还是帮助灰姑娘的女巫、指导新手警察的老警官，英雄和导师之间的关系永远是文学和电影里最能产生娱乐性的源头。

"导师（Mentor）"这个词来源于《奥德赛》。一个名为门特（Mentor）的角色在奥德修斯之子忒勒玛科斯的英雄之旅中引导着他。其实，是女神雅典娜借门特之形在帮助忒勒马科斯（门特/导师角色的详尽分析可见本书第二部分第4章）。导师一般都以神的名义发表言论，或者受到过神谕的启示。在古希腊的语境里，优秀的教师和导师都在某种程度上是神的化身。

心理功能

如果试图解剖人的心理，导师代表"自性"（这一术语来自荣格

心理分析学），即我们体内的神，也就是连接着所有事物的那部分人格。这一高级的自我是我们体内最智慧、最崇高、最接近神的那部分。自性作为良知，在人生的旅途上引导着我们，就像迪士尼版《木偶奇遇记》里的蟋蟀吉米尼，他会在蓝仙女和木匠杰佩托都不在时保护皮诺曹并教给他善恶。

不论出现在梦境、童话、神话，还是电影剧本里，导师的角色代表着英雄最强烈的愿望。英雄如果在英雄之路上坚持不懈，就会最终成为导师。导师就是以前的英雄，他们经历过人生的试炼，现在要把知识和智慧作为礼物传给英雄。

导师原型和父母的形象有着紧密的联系。《灰姑娘》之类故事里的女巫可以被视为女孩已故母亲的灵魂，依然保护着她。亚瑟王的父亲已死，梅林成为了他的代理监护人。很多英雄寻找导师，因为他们的父母无法作为楷模。

戏剧功能

传授

英雄的重要功能之一是学习，而导师的关键功能是传授和训练。培训官、教官、教授、上级主管、父母、祖父母、暴躁的拳击老教练，还有所有教给英雄规矩的人都属于这一原型。当然，传授可以是双向的。当过老师的人都知道，老师和学生从对方身上学到的东西一样多。

赠与礼物

这一原型的另一个重要功能是赠与礼物。在弗拉基米尔·普洛普分析俄罗斯童话的著作《民间传说的形态学》里，他将这一功能归于“赠与者”或提供者：暂时对英雄提供帮助的人，行为一般为赠与某种礼物。礼物可以是魔法武器、重要的钥匙（线索）、魔法药（食物），或者是救命的指点。在童话里，赠与者可以是女巫的猫，因为感激小女孩的善行而给她毛巾和梳子。之后，当女孩被女巫追击的时候，毛巾变成了汹涌的河，梳子变成了森林，拦住了女巫的去路。

电影里面类似的例子简直数不胜数：从《国民公敌》[1]里三流匪徒油灰鼻送给詹姆斯·卡格尼[2]的第一把枪，到欧比旺·肯诺比给卢克·天行者他父亲的激光剑。当今社会，这种礼物则会是电脑密码，就像传统故事里龙穴的钥匙一样。

① *The Public Enemy*，1931，犯罪片，讲述了一对好友在真实的社会背景下，别无选择地走上了犯罪的道路。

② James Cazgney，美国演员，曾获奥斯卡影帝。

神话里的礼物

导师的赠与功能在神话里起着至关重要的作用。很多英雄从他们的导师——神明那里获得礼物。潘多拉[3]的名字意为“满身礼物”，她得到了很多礼物，包括她不应该打开的来自宙斯的恶毒礼盒。赫拉克勒斯[4]等英雄都从他们的导师那里得到了礼物，但获赠礼物最多的古希腊英雄是珀耳修斯[5]。

珀耳修斯

怪物猎人珀耳修斯是古希腊人的英雄主义理想化身。他最大的特点就是装备丰富而且精良，全身上下装满了神器，不免让我们钦佩他居然没被压垮。他适时地在赫尔墨斯[6]和雅典娜等导师的帮助下获得了插翅鞋一双、魔剑一柄、隐形头盔一副、魔法镰刀一口、魔镜一面、能将注视者石化的美杜莎[7]头颅一颗，此外还有存放头颅的魔法挎包一个。珀耳修斯神话的电影版《诸神之战》似乎还意犹未尽，把飞马珀伽索斯[8]也交给了他。

珀耳修斯的经历对于大多数故事来说都显得太过了。因为他是英雄的模范，所以他被诸神导师包装得严严实实，倒也很符合身份。

礼物不是免费的

根据普洛普对俄罗斯童话的分析，一般都是英雄通过了某种测试，赠与者才会把魔法礼物交给他。这是一则很好使的经验：**只有经过学习、牺牲或者奉献才能够从赠与者那里获得礼物或帮助**。童话里的英雄常常在故事开始的时候以善心对待动物或者精灵，分给它们食物、保护它们，最终才会从它们那里得到帮助。

发明家式的导师

有些导师以科学家或者发明家的身份作用于故事里，他们给英雄的礼物是设备、新设计和新发明。古典神话里的伟大发明家是代达罗斯[9]，他为克里特岛的统治者发明了迷宫等奇迹。他作为忒修斯与人身牛头怪故事里的工匠

③ Pandora，希腊神话中，众神为了惩罚人类而合力创造的一个美貌女子，取名“潘多拉”，意为诸神送给人们的礼物。

④ Heracles，希腊神话中最著名的大英雄，宙斯的私生子。

⑤ Perseus，希腊神话中著名的英雄，受到众神的协助。

⑥ Hermes，希腊神话中奥林匹斯十二主神之一，主管商业，也常作为神的使者出现。

⑦ Medusa，希腊神话中著名的女妖，头发是无数毒蛇组成，目光能使人变成石头，后被珀耳修斯杀死。

⑧ Pegasus，希腊神话中的双翼飞马，能够腾空飞行，凡其踏过的地方就会有泉水流出。

⑨ Daedalus，希腊神话中有名的建筑师和艺术家，为避祸躲到克里特岛，并帮助设计了迷宫。

大师，既帮助创造了人身牛头怪弥诺陶洛斯，也设计了囚禁它的迷宫。作为导师，代达罗斯把线团交给了阿里阿德涅[10]，于是忒修斯才能活着进出迷宫。

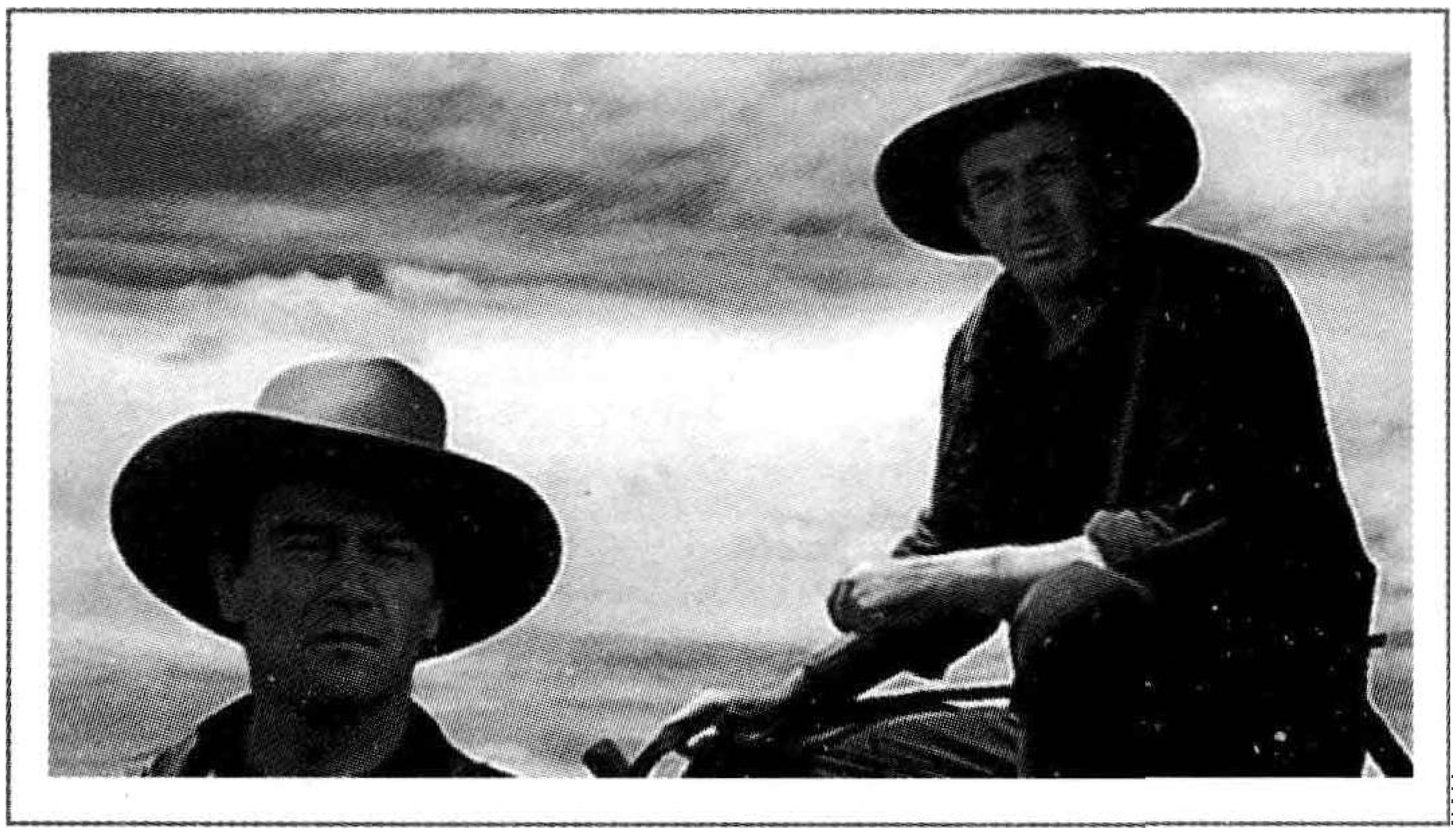
因为帮助忒修斯，代达罗斯被囚禁在他自己发明的迷宫里，但他用羽毛和蜡制作出翅膀，和儿子伊卡洛斯一起逃出了迷宫。作为伊卡洛斯的导师，他让他不要飞得靠近太阳，但从小在幽黑的迷宫里长大的伊卡洛斯没法抵御太阳的魅力，他把父亲的告诫抛在脑后，最终因为蜡羽翅膀融化而坠海而死。如果不吃苦口的良药，则良药无益。

英雄的良知

有些导师的特殊功能是：作为英雄的良知。《木偶奇遇记》里的蟋蟀吉米尼与《红河》[11]里沃尔特·布伦南[12]饰演的格鲁特提醒走上歪路的英雄不要忘记道德准则。当然，英雄可能会对喋喋不休的良知产生逆反情绪。想当导师的人也不能忘记前车之鉴：在科洛迪的原作里，皮诺曹为了让蟋蟀闭嘴，把它拍扁了。还有一点，英雄耳边如天使般的导师没法像反派恶人一样催生精彩的论战。

激励

导师这一原型的另一个重要功能是激励英雄，帮助他克服恐惧。礼物有时就足以达成激励和消除疑虑的功效。在另一些情形之下，为了激励英雄下定决心并且付诸行动去冒险，导师给他展示某种事物或是做出某些安排。



导师可以作为英雄的良知。

⑩ Ariadne，希腊神话中克里特岛国王的女儿，爱上了雅典王子忒修斯，并帮助心上人进入迷宫，杀死了人身牛头怪。

⑪ *Red River*，1948，西部片经典之作，后文有详述。

⑫ Walter brennan，美国著名演员，三次获得奥斯卡男配角奖。

在有些情形之下，英雄对冒险会非常不情愿或者非常恐惧，那他就必须被强行推到冒险中去。这时导师可能就得在英雄的屁股上来一脚，这样冒险故事才能展开。

埋下伏笔

一般来说，导师这一原型都有这样的功能：埋下信息或者一个道具作为伏笔——它们在后面的剧情里会变得至关重要。詹姆斯·邦德电影里总是强制性地包含这样一场戏：反复出现的导师——武器专家“Q”向不耐烦的 007 描述某种新的手提包装备的使用方法。这条信息就被埋下了，以便让观众注意到，但直到电影的高潮阶段用它来救命的时候才会再想起它来。这样的架构有助于将故事的开端和结局联系起来，也显示了我们从导师那里学到的每一样东西总会在什么时候发挥威力。

性启蒙

在爱情的世界里，导师担负着对我们进行启蒙的功能，把我们引入性爱的密境。印度文化里有“沙克蒂”（Shakti）崇拜，沙克蒂是性的启蒙者，作为性伴，让你通过性爱，达到高级感知境界，体验性爱的力量。沙克蒂就是神的化身，是引导相爱的人体会神圣境界的导师。另外，色诱者和夺贞之贼会给英雄上冷酷的一课。导师也许会有阴暗的一面，他会把英雄引到一条危险的路上，那里充满了偏执的爱情或者毫无爱情，只有被操控的性。学习和成长的方式是多种多样的。

导师的类型

和英雄一样，导师也可以分成自愿的和不自愿的。有时，不论自我意愿如何，导师起到了导师的作用；有时，导师是作为反面教材出现的，有缺陷的导师悲剧性的堕落能让英雄看清路上的险境。和英雄一样，导师这一原型也可以有阴暗面和负面的特点。

阴暗的导师

在有些故事里，导师这一原型的能量可以用来误导观众。在一些恐怖片里，

⑬ *Goodfellas*，1990，根据真实故事改编的黑帮电影。

⑭ *Romancing the Stone*，1984，女作家的冒险故事，后文有详述。

⑮ Tom Hanks，美国影坛最具影响力的演员之一，以演技精湛而著称，曾两夺奥斯卡影帝。主演作品《阿甘正传》、《费城故事》。

⑯ *A League of Their Own*，1992，根据真实事件改编，是一部描写女子棒球队的体育励志片。

⑰ *Secret Agent Man*，2000，关于神奇特工的电视剧集。

⑱ *Get Smart*，1965，一个笨手笨脚的特工却总能化险为夷，是经典的喜剧电视剧集。

⑲ *The Waltons*，1972，具有田园风情的美国电视剧。

⑳ James Earl Jones，美国著名的黑人演员，同时也活跃于配音界。

导师的面具可以诱骗英雄落入危局。在《国民公敌》和《好家伙》[13]这类反英雄式的黑帮电影里，因为所有传统意义上的英雄价值观都被倒置了，反导师会指导反英雄走上犯罪和毁灭之路。

导师原型能量的另一种倒置情形是一种特殊的**边界护卫**（这一原型会在下一章予以探讨）。《绿宝石》[14]里面有这样一个例子：琼·怀尔德的那个尖酸刻薄、女巫婆式的经纪人怎么看都像是个导师，她为琼做职业咨询，给琼和男人相处的建议。当琼将要迈过边界开始冒险的时候，经纪人警告她前方凶险，减弱她的自信，想阻止她前行。不同于一般的激励型导师，此人反倒成了英雄旅途上的障碍。这在心理上很真实，因为在生活中，为了发展和成长，我们很多时候都不得不超越或者克服恩师的能量。

失落的导师

有些导师还走在其自身的英雄之旅中。他们可能正在经历一场对自我使命的信仰危机。他们可能正面对衰老问题，一步步走向死亡，或者曾经从英雄之旅中败下阵来。英雄期待着导师东山再起，但谁都不能肯定他能否起得来。汤姆·汉克斯[15]在《红粉联盟》[16]里扮演了一个因为伤病而退役的前体育明星，他正拙劣地向导师转型。他早已风光不再，观众则会支持他重振旗鼓，注视着他对英雄的帮助。这样的导师其实也走在英雄之旅中，一步步迈向他的自我救赎。

持续的导师

导师最善于指定任务和展开故事。正因为如此，他们会经常出现在系列电影或者电视剧里。反复出现的导师包括连续剧《秘密特工》[17]里的韦弗利先生、《007》系列电影里的“M”、《糊涂侦探》[18]里的长官、《华生一家》[19]里威尔·吉尔和艾伦·科比扮演的祖父祖母、《蝙蝠侠》里的艾尔弗雷德，还有詹姆斯·厄尔·琼斯[20]在《爱国者游戏》[21]和《猎杀红色十月》[22]里扮演的中情局官员等。

多人导师

英雄可能会师从多个传授特殊技能的导师。赫拉克勒斯毫无疑问是接受

过最良好训练的英雄之一，他从各个老师那里学习摔跤、射箭、骑术、兵器、格斗、智慧、美德、歌唱和音乐。他甚至还跟随一位导师上过马车驾驶课。我们每一个人都从一系列的导师那里学习过，包括父母、哥哥、姐姐、朋友、恋人、老师、老板、同事、治疗师和其他榜样。

多人导师可以承担导师原型的不同功能。在 007 电影里，詹姆斯·邦德总会回到大本营找智慧的长者、间谍领袖“M”，在那里得到任务、建议和忠告。导师的礼物赠与功能则分配给了武器装备专家“Q”。而一定程度的情感支持、建议和关键信息则由莫尼彭尼小姐提供，她代表了导师的另一个方面。

㉑ *Patriot Game s*，1992，一名中情局特工去英国解决家庭危机，却意外卷入了恐怖分子活动。

㉒ *The Hunt for Red October*，1990，以冷战时代为背景的电影。苏联一艘核潜艇忽然改道驶向美国，是袭击还是投诚？

滑稽的导师

浪漫喜剧里有一种特殊的导师，这个人一般是英雄的朋友或者办公室同事，而且一般都和英雄性别相同。他会给英雄爱情方面的建议：多出去玩儿就会忘记上一段感情的伤痛；为了让丈夫嫉妒假装有外遇；假装跟所爱的人有相同的爱好；用礼物、鲜花和恭维去打动所爱的人；更加主动一些；等等，不胜枚举。这些建议一般都会给英雄带来暂时的灾难，但最终会变得正确而有效。这种角色是浪漫喜剧的一大特点，尤其 20 世纪 50 年代的那些电影。如《枕边细语》[23]和《娇凤痴鸾》[24]这类电影给塞尔玛·里特尔和托尼·兰德尔这样的类型演员很大的空间，他们就是满嘴讥讽和俏皮话的特殊导师。

萨满式的导师

很多导师都和**萨满**巫师（部落文化里的医师或药师）有着紧密的联系。就像引导英雄通过非常世界的导师一样，萨满引导她部落的人们通过人生的旅途。她们在梦境和幻境里的另一个世界里遨游，带回故事为部落做治疗。很多导师都有这样的功能：给英雄提供一幅另一个世界的图景，以便他展开旅程。

导师原型的灵活性

跟其他的原型一样，导师或者赠与者不是一个死板的角色类型而是一种

㉓ *Pillow Talk*，1957，关于爱情的喜剧故事。

㉔ *Lover Come Back*，1961，两个欢喜冤家的喜剧故事。

功能，这种功能可以由几个不同的角色在故事的过程中分别执行。代表某种原型的角色——比如英雄、变形者、骗徒甚至是恶人——可以暂时地戴一下导师的面具，向英雄传授知识技能或者赠与礼物。

在俄罗斯童话里，有个十分精彩的角色——女巫芭芭雅嘎[25]（Baba Yaga），她就是时常戴着导师面具的阴影角色。在表面上，她是个恐怖的食人女巫，象征着森林中黑暗的阴暗面和毁灭性力量，但和森林本身一样，她被取悦之后也会像聚宝盆一样给旅行者礼物。有时候，如果伊凡王子善良地恭维她，芭芭雅嘎会给他营救瓦西丽莎公主所必需的魔法宝物。

尽管坎贝尔将导师称为智慧长者，但其实他们很多时候都既不智慧也不年长，纯真的年轻人有时会以他们特有的智慧教导老人，而从故事里最弱智的人身上我们也可能学到最多的东西。

跟其他的原型一样，导师的功能比表象重要得多，只有角色的**行动**才能决定其此时代表的原型。

很多故事没有一个可以被指认为导师的特定角色，不会总有一个白胡子、巫师范儿的角色像个智慧长者一样走来走去的，但是几乎所有的故事都会在某个时刻需要这一原型的能量。

内心的导师

在某些西部片或者黑帮片里，英雄已经表现得足够的坚毅，富有阅历，不再需要导师的指引。他其实已经将导师原型内化，将其作为一种自我行为准则置于体内。这种情形下，导师可能就是枪手未曾言说的原则，或是山姆•史贝德[26]和菲利普·马洛[27]胸怀的秘密准则。道德准则会成为脱离肉体的导师，指导着英雄的行动。还有这样的情况，尽管故事里没有导师角色出现，但英雄会提到曾经对自己意义重大的导师。英雄会记得“我的妈妈/爸爸/爷爷/军训教官曾经说过……”，然后回忆起的那点儿智慧在解决问题时会起到决定性的作用。导师原型的能量也可以附在书本或者其他道具上，以引导英雄前进。

㉕ Baba Yaga，出现于俄罗斯和其他斯拉夫民族的童话和传说中的老女巫，拥有可怕的法力，会吃小孩。

㉖ Sam Spade，作家达希尔·哈米特（Dashiell Hammett）小说 *The Maltese Falcon* 中的侦探角色。

㉗ Philip Marlowe，作家雷蒙德·钱德勒（Raymond Chandler）笔下的侦探角色。

放置导师

尽管导师一般都会出现在英雄之旅的第一幕里，但在故事里放置导师的位置其实是门学问。有知道内情的角色、拥有未知世界地图的角色和能在关键时刻向英雄提供关键信息的角色，他们得时刻准备着登场，出场的时间点没有一定之规。导师可能会在故事开始的时候就出现，也可能得在后台等到第二、三幕里急需他们的关键时刻出现。

导师向旅途中的英雄提供激励、启示、指导、培训和礼物。所有的英雄都在被什么东西指引着，如果故事里没有这种能量指引，那它就是不完整的。不论导师原型在故事里表现为一个角色还是一种内心的行为准则，它都是作者笔下强有力的工具。



边界护卫

边界护卫

“就我来说，我认为他永远不会完成他的旅程……”

——荷马之《奥德赛》

所有英雄在走向冒险的道路上都会遭遇险阻。在所有通往新世界的关口，都有强大的护卫挡在边界前，把不配通过的人拦住。他们对英雄摆出一副凶神恶煞般的嘴脸，但如果能够认真地了解他们，他们会被征服、绕过，甚至被转化为伙伴。很多英雄（和很多作者）都会遭遇**边界护卫**，理解他们会让我们知道怎样操控他们。

边界护卫一般都不是故事里的大恶人或者主要反派。一般来说，他们会是恶人手下的军官、小流氓或者守卫恶人总部的雇佣兵；他们也可能就是非常世界里的中性角色；有少数情况他们其实是设置在英雄之旅上检验英雄决心和技能的秘密帮助者。

一般来说，恶人和边界护卫间都会有一层具有象征意义的关系。在自然界中，熊之类的猛兽有时会默许狐狸之类的小兽在它的洞口筑窝。因为狐狸具有强烈的骚气和尖利的牙齿，能很容易阻止其他动物进入熊洞打扰熊休眠；狐狸同时也是熊的预警系统，如果有动物要进洞，它可以发出声音预警。依此类推，故事里的恶人一般都会依赖小卒们保护他并在英雄接近恶人据点的边界时发出警报。门

卫、保镖、护卫、哨兵、枪手或者雇佣兵都可以胜任小卒的角色。

心理功能：神经官能症

这些护卫象征着我们每个人在现实世界里都必须面对的阻挠：坏天气、坏运气、偏见、压迫，还有怀着敌意的人——比如在《五支歌》[1]里拒绝杰克·尼克尔森[2]小小请求的那个女服务员。然而，在更深层的心理学意义上，边界护卫象征着我们的心魔：神经官能症、感情的伤痕、缺点、依赖性，还有妨碍我们成长进步的自我压抑。每当你试图做出人生中的重大改变时，这些心魔都会竭尽全力地张开，即便不想阻止你，它们也会考验你是不是真的下定决心接受改变带来的挑战。

戏剧功能：测试

边界护卫的主要戏剧功能就是对英雄进行考验。英雄遇到这种角色的时候，就必须解决难题或者通过某种测试。边界护卫向旅途上的英雄提出挑战和考验，就像狮身人面兽斯芬克斯向俄狄甫斯提出谜语，不解开就不能继续旅程。

如何应对这些挡在眼前的阻挠？英雄有很多种选择。他们可以扭头就跑、正面迎击、略施小计、行贿取悦，或者将之变成**伙伴**。（英雄可以从各种各样的伙伴那里得到帮助，伙伴这一原型会在另一章里详述。）

对付边界护卫最有效的方法之一就是“进入敌人内部”，就像猎人追踪猎物时能进入它心里一样。平原印第安人在狩猎野牛的时候，会披着水牛皮偷偷接近牛群，直到它在射程以内，英雄也可以用进入边界护卫的灵魂或者伪装成其同类的方式通过边界护卫。《绿野仙踪》第二幕里有一个非常好的例子，稻草人、铁皮人和胆小的狮子为了营救被绑架的多萝西来到了恶女巫的城堡。情势很绝望，囚禁多萝西的城堡坚不可摧，它由大量的一边唱着“噢呃噢”一边到处巡视的彪悍士兵们守卫着。三个人是绝对不可能打败这么强大的军队的。

这时，我们的英雄被三个哨兵伏击了，还好这反而给了英雄们机会。英雄打败哨兵之后获得了他们的制服和武器，于是假扮成士兵，跟上一列行进

① *Five Easy Pieces*，1970，一个关于逃避的故事，充满对自由与人生的思考。

② Jack Nicholson，美国著名演员，三次获得奥斯卡奖。主演作品《唐人街》、《飞越疯人院》。

中的纵队，大摇大摆地进入了城堡。英雄钻进了敌人的皮肤里，把伏击转化成了有利因素。他们暂时地**变成了**敌人，而不是鲁莽地试图打败明显占有优势的敌人。

对于英雄来说，辨别边界护卫尤为重要。在真实生活中，当你试图让你的人生轨迹向好的方向转变的时候，你十有八九会遭遇阻力。你周围的人（甚至是爱你的人）一般都不愿意看你改变。他们已经习惯于你的精神状态，舒适地和你在一起，你的改变可能会威胁到他们。如果他们阻碍你的改变，你就得意识到他们的功能不过是边界护卫，他们是想考验你改变的决心。

新力量的信号

成功的英雄不会把边界护卫看成有威胁性的敌人，而会把他们看做有益的伙伴，看做接近新力量的早期预警。看上去具有攻击性的边界护卫其实可能给英雄提了个大醒。

英雄会把阻力看做力量的源泉。这就和健身是一个道理，阻力越大，力量越大。英雄会学着利用边界护卫的力量，化解威胁，而不是正面碰撞。理想的情形是，边界护卫应该被**吸收容纳**（融入身体），而不是被击败。英雄识破护卫的门道，将他们收编，然后继续旅程。从根本上说，完全成熟的英雄同情他的敌人，于是他超越了他们而非毁灭他们。

英雄必须能够认识边界护卫发出的信号。约瑟夫·坎贝尔在《神话的力量》这本著作里用一个来自日本的例子漂亮地说明了这一道理。很多日本寺庙都由外表凶残的恶灵雕像护卫着入口。你首先在雕像上看到的是像警察那样举起来的一只手，仿佛在说："止步！"但如果你仔细再看，你会注意到它的另一只手其实在招呼你进去。这里面的信号是：被外表唬住的人是不能进入非常世界的，而能够透过表象看到本相的人才能进入。

在各种故事里，边界护卫会以五花八门的方式出现。他们可以是边疆卫兵、哨兵、守夜人、瞭望员、保镖、黑帮、编辑、门童、保安、门检人员，以及其他功能为暂时挡住英雄去路、考验其力量的任何人。边界护卫的能量可能不以一个角色的形式出现，它可能出现在阻挡并考验英雄的道具、建筑特点、动物或者自然力量里。应对边界护卫是英雄之旅中最主要的考验之一。



信使

信使

"你建起球场，他们就会来。"

——菲尔·奥尔登·罗宾逊根据威廉·帕特里克·金塞拉的小说《无鞋的乔》改编的电影《梦幻之地》[1]

一般来说，一股新的力量会在第一幕出现，为英雄带来挑战。这就是**信使**原型的能量。就像中世纪骑士的信使一样，信使角色提出挑战并且告知将要到来的重大变革。

骑士的信使负责记录家谱世系、管理装备，以及在战斗、骑士比武和婚礼之类的国家重大场合辨认身份及关系。他们是那个时代的礼宾官。战争开始的时候，也许会把信使唤来当场列举冲突的原因——实际上起到了激励作用。在莎士比亚的《亨利五世》[2]里，由法国皇太子派来的使者作为信使将网球作为侮辱性的礼物送给了年轻的英王亨利，暗示他只配玩无聊的网球游戏。这些信使就是战争的导火索。之后，皇太子的信使蒙乔在最关键的阿金库尔战役中在亨利五世和皇太子之间传递信息。

---

① *Field Of Dreams*，1989，一位农夫忽然听到一个神秘声音，他真的遵循指示铲平了自己的玉米地，把球场建了起来。

② *King Henry V*，莎士比亚的英国历史剧。亨利五世被描写成一位优秀君主。后文的哈尔王子，就是后来的亨利五世。

大多数情况下，在故事开始的阶段，英雄多多少少都“过得去”。他们通过一系列的防御和应对方式来掌控生活中的摇摆。然后，突然进入故事的能量让英雄不可能再应付过去了。一个新人、一种新情况或者新的信息打破了英雄的平衡，一切都变了，必须当机立断，采取行动，直面冲突。冒险召唤一般都是由一个代表信使原型的角色发出的。

信使在神话中是不可或缺的，以至于希腊神赫尔墨斯（即罗马神墨丘利）是专门执行这一功能的。赫尔墨斯作为信使或神的使者到处出没，执行任务或是传递宙斯的旨意。《奥德赛》开始的时候，赫尔墨斯在雅典娜的催促下把宙斯的话传给了仙女卡吕普索，让她务必释放奥德修斯。是赫尔墨斯的出现推动了故事的演进。

心理功能：引发改变

信使有一个重要的心理功能：宣告改变是必要的。我们内心深处的什么东西知道改变的时机并且派出了信使。他可能出现在梦境里，也可能是个真人，或是我们的新想法。在《梦幻之地》里，信使就是英雄听到的那个声音“你建起球场，他们就会来。”引发改变的召唤可能来自于一本书或者一部电影，但其实我们的内心早已像兔子一样蹦跳了，它带来的振动影响着生活的每个细节，直到无法再回避改变的时刻。

戏剧功能：激励

信使激励英雄，向他提出挑战，从而推动故事的进展。他们通知英雄（以及观众）改变和冒险即将来临。

阿尔弗雷德·希区柯克的《美人计》里就有一个信使作为激励者出现的例子。加里·格兰特饰演的秘密特工试图用正义的说辞招募纳粹间谍的浪荡女儿（英格丽·褒曼[3]饰演）。他向她提供了挑战和机会：她可以投身于加里的正义事业，从而消除她的恶名和家族的耻辱。（当然故事后来显示，这事业其实并不怎么光彩。）

和大多数英雄一样，褒曼饰演的角色惧怕改变，对挑战表示了迟疑，不过格兰特就像中世纪的信使一样提醒她的过去并激励她采取行动。他给她放

③ Ingrid Bergman，1915—1982，瑞典籍著名女演员，三度获得奥斯卡奖，主演作品《卡萨布兰卡》、《美人计》。

了一段录音，内容是她和父亲的争吵，她表示和他的间谍行为决裂，表达了对美国的忠心。在她自己爱国心的证据面前，她接受了冒险召唤，被动员起来了。

信使可以是人，也可以是种力量。暴风将至或者大地的首次震颤都可以作为冒险的信使，就像电影《飓风》和《大地震》里那样。股市崩盘或者宣战的新闻也会引发很多故事。

有时候，信使仅仅是把新的能量将会打破平衡这一消息带给英雄的一种媒介。信使也可以是电报或者一个电话。在《正午》[4]里，信使就是个电报员，他告诉加里·库珀他的敌人出狱了，要来到镇上杀他。《绿宝石》里琼·怀尔德的信使是信件里的那幅藏宝图，还有她姐姐在哥伦比亚被囚禁中打来的电话。

信使的种类

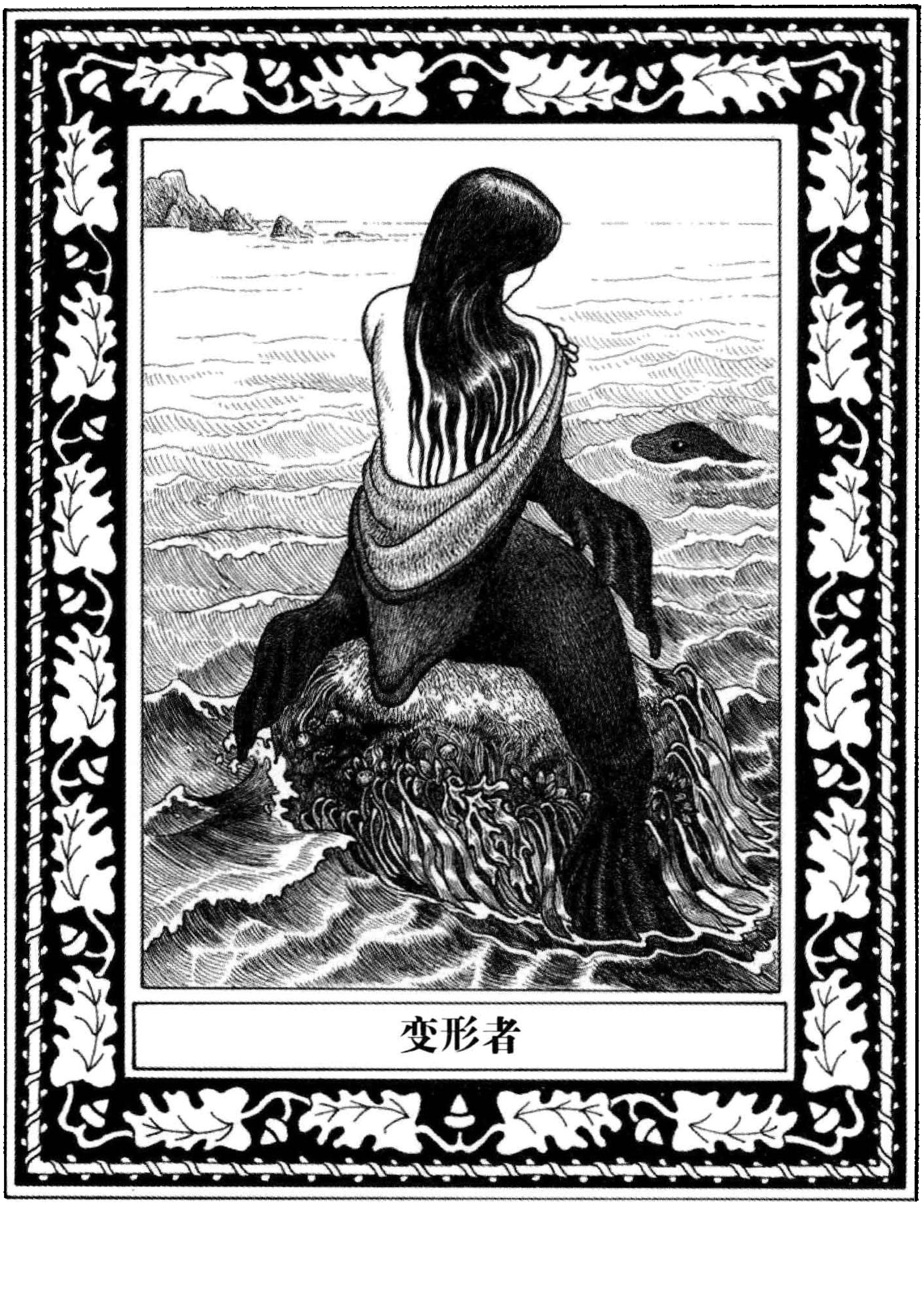
信使可以是正面人物、反派，或者是中立人物。有些故事里的信使就是恶人，或是恶人的特使，可能会直接向英雄发出挑战，或是想诱骗英雄入局。在《谍海密码战》[5]这部惊悚片里，信使是恶人的私人秘书，英雄是个收入一般的大学教授——秘书试图用一份颇具诱惑力的工作将教授引入危险之中。有些时候，恶信使不是向英雄而是向观众发出挑战。比如达斯·维德在《星球大战》里首次出场的时候绑架了莉亚公主并向观众宣布平衡已破，而此时，英雄卢克·天行者尚未登场。

在另一些故事里，信使作为正义力量的使者出现，召唤英雄开展一场光明的冒险。信使的面具可以暂时戴到代表另一种原型的角色的脸上。导师经常会作为信使向英雄发出挑战。信使也可以是英雄的爱人或伙伴，或者对于英雄中立的角色，比如骗徒或者边界护卫。

信使这一原型几乎可以在故事里所有的时刻出现，但最常见的还是出现在第一幕里，用以帮助英雄进入冒险。信使的能量几乎在所有的故事里都是必不可少的，不管其作为一种内心召唤或外部力量出现，还是作为一个带来改变信号的角色登场。

④ *High Noon*，1952，正义的小镇执法官遭遇恶徒寻仇，其他人都置身事外，执法官决定拿起枪，独自应战。

⑤ *Arabesque*，1966，一名英国语言学家被邀请解读写着古埃及文字的文件，却无端卷入一场间谍战中。



变形者

变形者

“你绝对想象不到。”

——电影《谜中迷》[1]的宣传语



人们一般都会觉得**变形者**这一原型难以捉摸、难以掌握，这可能是因为它本身的性质就是变形和不确定。它的外表和特点会在你认真关注它的那一刻立即改变。然而，变形者是一种非常强大的原型，理解它对讲故事和人生都会有帮助。

英雄经常会遇到这样一种角色：一般都是异性，从英雄的视角看来，其主要的特点就是不断地变换外表。一般来说，英雄的恋爱关注对象或者另一半会呈现变形者的特征。我们都经历过这样的感情：对方易变、表里不一或者变化快得让人眼花缭乱。《致命吸引力》[2]里的英雄就遇到了这样一个变形者女人，她从情意绵绵的恋人变成了一个疯狂而凶残的女妖。

变形者变换外表和情绪，很难让英雄和观众对其定位。变形者会误导英雄或者让他不停地猜测，变形者的忠心和真诚一般都很可

① *Charade*，1963，美国经典悬疑喜剧。

② *Fatal Attraction*，1987，一个家庭幸福的已婚男子，偶然一次出轨，不料这个第三者痴情且偏执，给他的婚姻甚至生命带来巨大威胁。

疑。和英雄同性别的伙伴或朋友在兄弟喜剧电影或者冒险片里也可能扮演变形者。巫师、女巫和食人魔是童话世界里的传统变形者。

心理功能

变形者原型的一个重要心理功能是传递卡尔·荣格心理学的两个术语——阿尼姆斯（Animus）和阿尼玛（Anima）的能量。阿尼姆斯是女性无意识中的男性性格和形象，也就是女人梦境和幻想里面反映男性气质的正面与负面形象的集合。相对应的阿尼玛则是男性无意识中的女性性格和形象。根据此理论，人人都有一套完整的男性和女性特质，这对于生存和保持人体内部平衡是不可或缺的。

在历史上，男性的女性气质和女性的男性气质都曾严厉地被社会所压抑。男性从小就学会只显示自己男性气质的一面，即不诉诸情感的一面。而社会则让女性压抑自己阳刚的气质。这其实会导致情感甚至身体的问题。当今的男性正在试图找回被压抑的那些女性气质——敏感、直觉，还有感受与表达情感的能力。有些女性则会在成人以后重拾被社会压抑的男性能量，比如力量和自信。

这些被压抑的气质其实都存在于我们的体内并在梦境和幻想里以阿尼姆斯和阿尼玛现形。他们可能会在梦中以异性角色出现：老师、亲戚、同学、神明或者野兽，从而让我们能够在体内释放这种无意识但又强有力的能量。在梦境或幻想中遭遇阿尼姆斯或阿尼玛被认为是心理成长的重要阶段。

投射

我们在生活中也会遇到阿尼姆斯和阿尼玛。我们很自然地会去寻找符合内心中异性形象的人。一般来说，符合度都是我们想象出来的，我们会将与阿尼姆斯或阿尼玛结合的欲望投射到某个值得信任的人身上。我们可能会在尚未看清对方的情况下开始一段感情，其实，我们是把内心中理想恋人的形象——阿尼姆斯或者阿尼玛——投射到了对方身上，我们总会在谈恋爱的时候强迫对方符合**投射的形象**。希区柯克在《迷魂记》[3]里强有力地表现出了这一现象。詹姆斯·斯图尔特强迫金·诺瓦克改变发型和衣着，以符合他理想中的女性

③ *Vertigo*，1958，希区柯克的经典心理剧。

形象卡洛塔——具有讽刺意味的是，卡洛塔根本就不存在。

认为异性神秘并且变幻无穷其实是很自然的事。很多人连自己的性和心理都不是很了解，更不用说异性了。一般来说，我们对异性的主要经验就是他们的易变性，衣着、情感和态度变化无常，不可理喻。

女人抱怨男人模糊、犹豫、不够投入。男人抱怨女人情绪化、反复无常、易变、难以预料。绅士会因怒气变成野兽；女人则会根据月经周期产生很大的情绪变化；在怀孕期间，女人更是会产生形态和情绪上的巨大改变。另外，大多数人都曾经被别人说成是“会变脸的”变形者。

阿尼姆斯和阿尼玛可以是对英雄有帮助的正面人物，也可能是具有破坏性的反面人物。在一些故事里，分辨他们的正邪立场是英雄的一大任务。

变形者原型也是一种改变催化剂，象征着谋求转变的心理动机。和变形者打交道可能会改变英雄对异性的态度，或者被变形者原型激发出以前被压抑的某种能量。

我们体内所隐藏的异性气质的投射——也就是我们对于性和两性关系的想象和看法——构成了变形者原型。

戏剧功能

变形者承担的戏剧功能是：把怀疑和悬念带到故事里。当英雄提出“他对我忠诚吗？她会背叛我吗？他真的爱我吗？他是伙伴还是敌人？”这些问题的时候，一般都和变形者有关。

变形者在黑帮片和惊悚片里出现的频率很大，种类也很多。《夜长梦多》、《马耳他之鹰》[4]和《唐人街》[5]里都是侦探面对忠诚和动机都值得怀疑的女变形者。在希区柯克的《深闺疑云》[6]和《辣手摧花》[7]里都是好女人试图判断是否能够信任男变形者。

变形者最常见的形态就是具有勾引和毁灭力量的**蛇蝎美女**。这种想象能够追溯到《圣经》，比如伊甸园里的夏娃、诡计多端的耶洗别[8]，还有为了夺走参孙的力量而剪掉他头发的大利拉[9]。蛇蝎美女在现代的故事里一般都是背叛警察和侦探的女杀手，比如莎朗·斯通在《本能》[10]的角色和凯瑟琳·特纳在《体热》[11]里的角色。《黑寡妇》[12]和《双面女郎》[13]则是非常有意思的变体，

④ *The Maltese Falcon*，1941，经典黑色电影。由一个价值连城的雕塑引发的谜案。

⑤ *Chinatown*，1974，私人侦探在追查一起桃色事件，却不想引出谋杀和违背人伦的更多隐情。

⑥ *Suspicion*，1941，富家女如愿嫁给了心上人，然而婚后却发现对方似乎总有不轨的企图，她疑虑万分。

⑦ *Shadow of a Doubt*，1943，小女孩爱慕着她的和蔼可亲的舅舅，但不久她发现了舅舅的真实面目。

⑧ Jezebel，公元前九世纪以色列亚哈王的妻子，怂恿丈夫倒行逆施，被认为是无耻恶毒的女人。

⑨ 参孙（Samson）是以色列的大力士，他的力量之源在于他的头发，如果剃头，他将软弱如常人。大利拉（Delilah）是参孙的情人，被以色列的敌人收买，套出参孙的秘密，剃其头发，令其被擒。

在故事里面对抗致命蛇蝎美女的都是女英雄。

变形者跟其他的原型一样，可以以男性或女性角色出现。神话、文学和电影里的**蛇蝎美男**跟蛇蝎美女其实是一样多的。在古希腊神话里，宙斯就是个水平很高的变形者，他变换形状去调戏人类女子，受伤害的一般都是她们。《寻找顾巴先生》就是一个女人找白马王子的故事，但她找到的男变形者其实是置她于死地的人。《陌生人》[14]讲的是一个好女人（洛丽泰·杨[15]饰）将要嫁给一个禽兽不如的变形者，其实是个隐藏身份的纳粹（奥森·威尔斯[16]饰）。

蛇蝎也不总是这一原型的本质特点。变形者可能只是让英雄困惑和茫然，而不是非要杀她。在浪漫故事里，变形是很自然的一部分。被爱情蒙蔽、没法透过层层面具看清对方是很正常的事。从英雄凯瑟琳·特纳[17]的角度看来，迈克尔·道格拉斯[18]在《绿宝石》里饰演的角色就是个变形者，她不断地猜测，直到最后时刻才了解到了男主角的忠诚。

变形可以呈现为外貌变换。在很多电影里，女人变换衣着或发型表示着她的忠诚令人怀疑。另一种表现方式是行为和语言的变换，比如操不同的口音或是讲述一系列的谎言。在《谍海密码战》这部惊悚片里，索菲亚·罗兰[19]扮演的变形者给格利高里·派克[20]演的英雄讲了一堆天花乱坠的关于她身份的故事，其实都是假的。很多英雄都得面对或男或女、虚情假意、信口雌黄的变形者。

《奥德赛》里的海神、“海之老人”普洛透斯[21]就是一个著名的变形者。从特洛伊战胜归来的英雄之一墨涅拉俄斯[22]逮住了普洛透斯，想从他那里获取信息。普洛透斯为了逃跑变成了狮子、蛇、豹子、野猪、流水和大树，但墨涅拉俄斯和手下严防死守，终于把普洛透斯逼回了原形，老老实实回答了问题。这个故事的道理就是，如果英雄对变形者有足够的耐心，最终就可能看到真相。“普洛透斯”在英语里可以做形容词，意为“善变的”。显然，这个用法就是从普洛透斯的故事来的。

变形者的面具

跟其他的原型一样，变形者是故事里的任何角色都可以发挥的功能，或者说，它是任何角色都可以戴的面具。英雄在浪漫的剧情里也可以戴上变形者面具。《军官和绅士》里的理查德·基尔为了打动黛布拉·温格就装腔作势

⑩ *Basic Instinct*，1992，一个警探在办理凶杀案时，迷恋上了女嫌疑人，渐渐无法自拔。

⑪ *Body Heat*，1981，一个好色的律师，与一位已婚名媛产生婚外情。美色令他疯狂，他决定杀死她的丈夫，带她远走高飞。

⑫ *Black Widow*，1987，关于蛇蝎美人的著名电影。

⑬ *Single White Female*，1992，女主角遭遇到一个危险的女房客。

⑭ *The Stranger*，1946，平静小城中受人尊敬的教授原来有着不为人知的身份。

⑮ Loretta Young，1913—2000，美国著名女演员，奥斯卡影后。

⑯ Orson Welles，1915—1985，集演员、导演、编剧、制片人等多种角色于一身的传奇人物。主要作品有《公民凯恩》、《上海来的女士》。

⑰ Kathleen Turner，美国著名女演员。

⑱ Michael Douglas，美国著名演员，凭其代表作《华尔街》获得奥斯卡影帝。

地说了一堆谎话。尽管他是电影里的英雄，他还是暂时地成为了变形者。

有时候英雄为了脱险或是通过边界护卫而不得不成为变形者。在《修女也疯狂》[23]里，乌比・戈德堡[24]扮演的是一个拉斯维加斯歌手，目睹了黑帮杀人的她为了不被灭口而假装成了一个天主教修女。

恶人及其同伙有可能戴着变形者的面具引诱或者迷惑英雄。《白雪公主》里恶毒的皇后为了骗英雄吃下有毒的苹果就化装成了一个老太婆的模样。

变形者也属于导师和骗徒等原型的一种属性。亚瑟王故事里的导师梅林就经常变换形状去帮助亚瑟。《奥德赛》里的雅典娜为了帮助奥德修斯父子也曾化身为很多不同的人。

在"兄弟电影"里也经常能见到变形者。所谓"兄弟电影"就是英雄为两个男性角色或者两个女人的电影。一般来说两人中的一个是传统式的英雄，更能让观众产生认同感；而另一个人虽然是主英雄的同性，但一般都会是变形者，其忠诚和本性总会受到质疑。在《妙亲家与俏冤家》[25]这部喜剧里面，"正统"英雄阿伦・阿金[26]几乎被他的亲家——中情局警探彼得・福克的变形弄疯了。

变形者是最具灵活性的原型之一，而且在当代故事里发挥的功能也是变化多端的。它在男女关系里最常见，但为了迎合叙事的需要，它也会被用在其他情形里，用来呈现外表和行为变化着的角色。

⑲ Sophia Loren，意大利著名女演员，奥斯卡影后。

⑳ Gregory Peck，1916—2003，美国著名演员，奥斯卡影帝。

㉑ Proteus，希腊神话中的一个早期海神，善于变化。他拥有预知未来的能力，但只向捉到他的人预言未来。

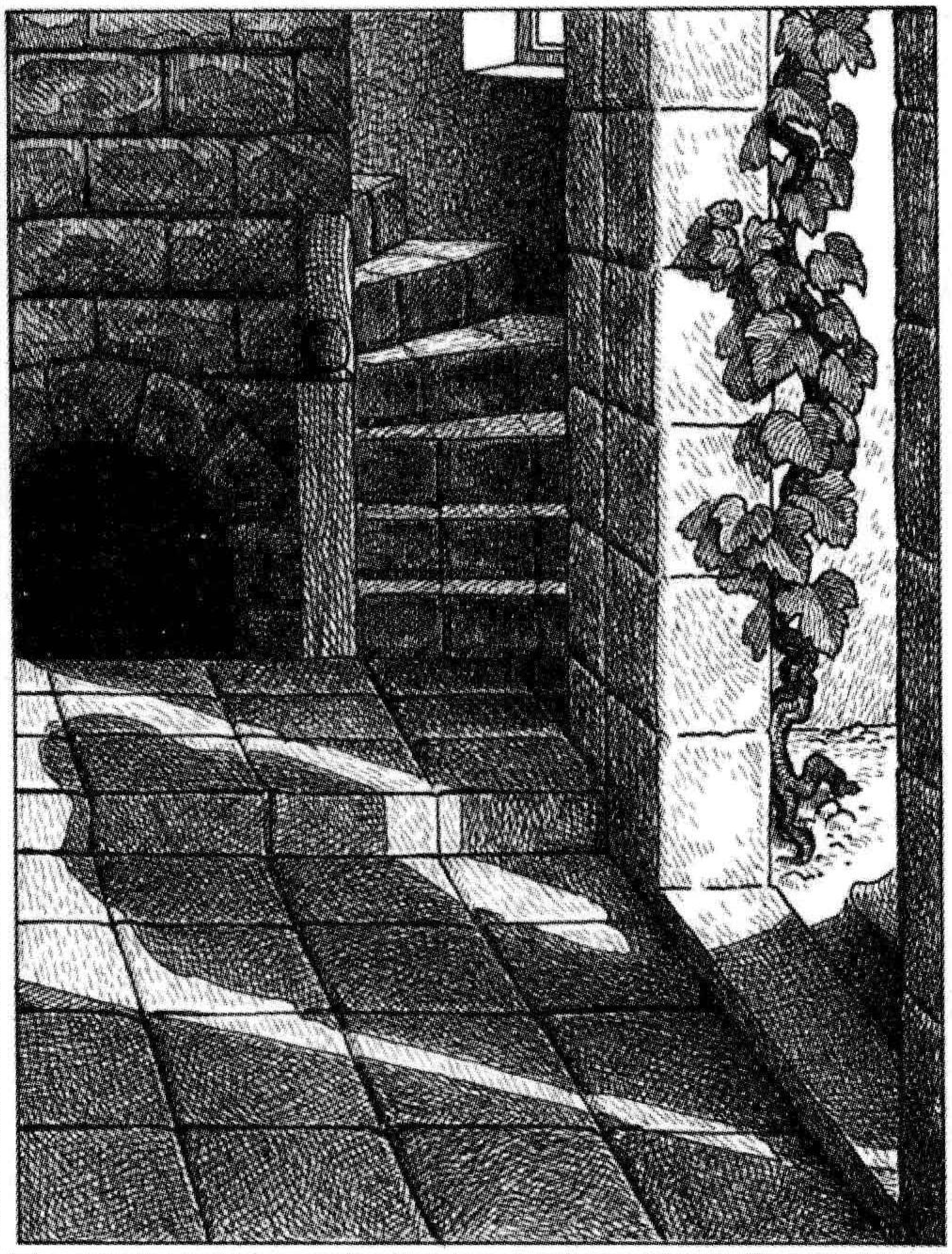
㉒ Menelaus，希腊神话中的斯巴达国王，他是阿伽门农（Agamemnon）的弟弟，美女海伦的丈夫。因为海伦被夺，他便联合兄长，发动全希腊的各个王国，联合军力进攻特洛伊。

㉓ *Sister Act*，1992，黑人女歌手成为目击黑帮杀人的证人，为了在出庭作证前逃避灭口，只得假装修女隐藏在修道院。

㉔ Whoopi Goldberg，美国著名黑人女演员，通过《人鬼情未了》获得奥斯卡最佳女配角奖。

㉕ *The In-Laws*，1979，关于两个性格迥异的亲家老爸相处的趣事。

㉖ Alan Arkin，美国著名演员，曾获奥斯卡最佳男配角奖。



阴影

阴影

“善良的怪人是不灭的！”

——《科学怪人的鬼魂》[1]的宣传语

被称为**阴影**的原型象征着事物的阴暗的、未曾出现的、未曾实现的或者被抛弃的一面。一般来说阴影就是我们内心世界里被压抑的怪兽之家。阴影代表着我们身上被自己厌恶的那些部分，或者说是不愿意承认的那些秘密——即便对自己也不愿承认。我们虽然想放弃并根除那些部分，但它们其实依然隐藏在体内，在无意识的影之世界里活动。阴影也可能会包容一些隐蔽的优点，或者我们因为某种原因而放弃了的优点。

阴影的负面作用在故事里会被投射到恶人、反派或者敌人这类角色身上。恶人和敌人一般都会致力于将英雄打败、毁坏或者杀死。反派则有可能没有这么大的敌意——他们可能是跟英雄具有同样目标的伙伴，只是不同意英雄所选择的路线。反派和英雄的矛盾就像是套在一辆车上的马朝着不同的方向拉扯，而恶人和英雄的矛盾则像是两列火车迎面相撞。

① *The Ghost of Frankenstein*，1942，科学怪人系列电影的第四部。

心理功能

阴影象征着心灵感受的被压抑的能量。深深的心理创伤或罪恶被放逐到阴暗的无意识当中就会化脓，而那些被隐藏或否定的情感会转化成毁灭我们的恐怖力量。如果说边界护卫象征着神经官能症，那么阴影原型就象征着精神病——它不只是束缚我们，而且有毁灭我们的危险。阴影可能只是我们一直以来都力图克服的阴暗部分——坏的习惯和旧有的恐惧。这种能量可以成为有生命力的强大内心力量，它可能有自己的喜好和目的。它可以成为毁灭性的力量——特别是当你不去认识、面对、照亮它的话。

于是，在梦境里，阴影可以以很多种形象出现：怪兽、恶魔、魔鬼、邪恶的外星人、吸血鬼或者其他可怕的敌人。注意，很多阴影角色同时也是变形者，比如吸血鬼和狼人。

戏剧功能

阴影的戏剧功能是作为强力的对手向英雄发出挑战。阴影制造冲突并且把英雄置于生命威胁之中，从而激发英雄最大的潜力。英雄本身也可以显示出阴影的一面。当主角被疑虑或罪恶感绑住了手脚、自暴自弃、想放弃生命、被胜利冲昏了头脑、滥用权力或是变成了自私自利而非自我牺牲的人的时候，主角其实是被阴影压制了。

阴影的面具

阴影和其他原型的结合能够产生强大的能量。跟其他的原型一样，阴影可以作为任何角色的**功能**或**面具**。故事里的主要导师可以在任何时刻戴上阴影面具。小路易斯·格赛特[2]在《军官和绅士》里扮演的军训教官就同时戴着导师和阴影的面具。他是理查德·基尔的导师和再生父亲，引导他通过严厉的训练；但如果从生死的角度看这个故事的话，格塞特也是阴影，试图把基尔赶出学校，从而毁了他。他考验着年轻学员的极限，以置他于死地的方式激发其最大潜力。

② Louis Gossett Jr.，凭借《军官与绅士》获得奥斯卡最佳男配角奖。

另一种有力的原型组合是在前面讨论过的变形者加阴影组合。在有些故事里，一个角色在开始的时候是英雄的恋爱关注对象，之后变形为阴影，一心想把英雄毁掉。蛇蝎美女还有一个名字："阴暗女人"。它可能象征着一个人体内两性气质的对抗，或者因为对异性的过度迷恋而引发的精神病状态。奥森·威尔斯在《上海来的女士》[3]里根据这一主题创造出了非常经典的故事：丽塔·海华斯[4]迷惑了威尔斯扮演的角色，试图通过变形来毁灭他。

阴影也可以戴其他原型的面具。安东尼·霍普金斯[5]在《沉默的羔羊》里扮演的"食人魔汉尼拔"基本上是个阴影，一种人性阴暗面的投射，但他同时也作为联邦调查局警探朱迪·福斯特[6]的导师，向她提供有用的信息，帮她抓住了另一个疯狂的杀手。

阴影可能会成为勾引人的变形者，诱惑英雄进入危局。他们可能具有骗徒或者信使的功能，甚至具有某些英雄气质。因为某些原因而勇敢战斗的恶人和内心产生转变的恶人都可以被救赎，甚至成为英雄，就像《美女与野兽》里的野兽那样。

人性化的阴影

阴影不需要十恶不赦。其实，他们最好人性化一些，具有一点善心或者其他美好品质。迪士尼动画里的恶人都让人难忘，比如《彼得·潘》里的钩子船长、《幻想曲》里的恶魔、《白雪公主》里美丽而邪恶的王后、《睡美人》里的迷人仙女梅尔菲森特，还有《101 斑点狗》里的克吕拉·德维拉。他们因为活跃、有力、美丽又优雅的气质而越发显得具有一种邪恶美。

把阴影人性化的另一种方式是使之脆弱。小说家格雷厄姆·格林[7]别具匠心地将他笔下的恶人刻画得真实而脆弱。他经常会写到英雄将要杀死恶人的紧要关头，却发现他可怜地患了感冒或是正在读他小女儿的来信。突然间，恶人就不再是非死不可的苍蝇了，而是具有弱点和感情的真人。杀掉他也就不再是一种不用经过脑子的条件反射，而是一次严肃的道德抉择。

在设计故事的时候，切记大多数阴影角色都不觉得自己是恶人或者敌人。从他的角度来看，故事里的英雄才是恶人——观众的英雄即是他的恶人。"唯我正确的人"是种很危险的恶人，他全心全意地相信自己的理由和目标，不会在任何阻挡前面停下。小心那些信奉成王败寇理论的人。希特勒就真诚地

③ *The Lady from Shanghai*, 1947, 主人公麦克结识了一位贵妇，并从此为她的丈夫工作，谁料却莫名地背上杀人凶手的罪名。

④ Rita Hayworth, 1918—1987, 20 世纪 40 年代美国著名的性感女星。

⑤ Anthony Hopk-ins, 英国著名演员，凭借《沉默的羔羊》荣获奥斯卡影帝。

⑥ Jodie Foster, 美国著名演员，两届奥斯卡影后。

⑦ Graham Greene, 1904—1991, 小说家、编剧。

认为自己正确而且是英雄，正是他的这种想法让他犯下了滔天的罪行。

阴影可以是英雄身外的力量或者角色，也可以是英雄体内被深深压抑的那部分。《化身博士》[8]就生动地刻画了一个好人的人格中阴暗面的力量。

身外的阴影必须被英雄征服或毁灭。体内的阴影也可以像吸血鬼一样被剥夺力量，方法就是将其从暗处带到意识的明处。有些阴影甚至能够通过救赎变为正面的能量。《星球大战》系列里的达斯·维德是电影史上给人印象最深刻的阴影角色之一，《绝地归来》里揭示出他其实是英雄的父亲。最终，他的恶行被原谅，他成为了一个慈祥的幽灵式人物，保佑着他的儿子。《终结者》里的终结者也由一个要消灭英雄的杀人机器成为了《终结者 2：审判日》里保护英雄的导师。

跟其他原型一样，阴影既可以作为正面人物出现，也可以作为反派。某人精神维度里的阴影可能是曾被压抑、忽略或遗忘的任何事物。阴影承载着我们认为不应该展示出来的，但其实是健康而自然的那些感受。但健康的愤怒和悲伤如果被压抑在阴暗的领域里面，就可能会转变成有害的能量，以意想不到的方式打击并腐蚀我们。阴影也可以是某种尚未发掘的潜能，比如潜在的爱欲、创造力或精神能力。我们在人生的各个路口选择抹去的那些可能性——也就是我们“没有走的那些路”——可能会在阴暗处集结，等待时机出现在意识的明亮之处。

阴影原型这一心理学概念非常适用于理解故事里的恶人和反派，还有把握英雄身上未表露的、被忽略的或者深深隐藏的那些部分。

⑧ *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*，1941，一位善良的医生，到了夜晚就会变成恐怖的恶棍，他终日徘徊在善与恶之间。



伙伴

伙伴

"安逸家园出，
探检未知路。
万般毋可比，
朋党相爱慕。"

——希莱尔·贝洛克[1]的诗集《奉献颂诗》



途中的英雄会需要结伴而行的人——**伙伴**，他有很多的功能：陪伴、争论的对手、良知或者喜剧调剂。英雄也会需要跑腿的、送信的和侦查的人，另外英雄身边有个说话儿的会很方便，这样他的感受就可以说出来了，剧情里的关键问题也可以提出来了。伙伴得做很多日常性的工作，但其重要的功能是将英雄人性化、给英雄的人格添加厚度，或者为了让其更加平衡和开放而挑战他。

在人类刚刚开始讲故事的时代，英雄就被配上了友好的同伴在其身边战斗、提出建议、警告、甚至挑战。人类历史上最伟大的故事之一《吉尔伽美什》[2]里面，英雄巴比伦王因为神明而结识了厉害

① Hilaire Belloc，1870–1953，出生于法国的英国评论家、诗人。

② *The Epic of Gilgamesh*，目前已知世界最古老的英雄史诗，讲述了英雄吉尔伽美什一生的传奇故事。

的森林野人恩奇都，恩奇都一开始对巴比伦王充满了不信任和反对，但很快便获得了他的尊重并成为了值得信任的伙伴。赫拉克勒斯的战车御者伊俄拉俄斯是个不可多得的伙伴，是他在赫拉克勒斯用仗击落九头蛇许德拉的头之后火烧其脖颈，以防止其再生。

伙伴的数量

在伟大史诗之路上的英雄们会需要一车一车的伙伴，八仙过海各显神通，这样才能组成一个冒险团队。奥德修斯[3]有一票船员，伊阿宋[4]有他的阿耳戈英雄们。在不列颠群岛上，亚瑟王最初的朋友是他养父的儿子凯爵士，之后他吸引了一支小部队成为伙伴——圆桌骑士团[5]。在法国，查理曼大帝[6]从帝国的各个邦国集结了一支类似的骑士伙伴队伍，也就是圣骑士团。多萝西在她的旅途上获得了很多伙伴，第一个就是她的小狗托托。

文学作品中的伟大伙伴

很多伟大的故事都是从英雄和伙伴之间的关系上编织出来的。堂·吉诃德[7]和他那个犹犹豫豫的侍从桑丘·潘沙就是这样的一对儿，他们代表着社会的两个极端和两种截然不同的世界观。莎士比亚写下了李尔王的弄臣一角和哈尔王子闹腾的朋友福斯塔夫[8]，他喜欢通过写这样的伙伴去深刻地刻画英雄、给英雄提供滑稽的陪衬，或者挑战英雄直面自己的灵魂。夏洛克·福尔摩斯和华生医生是另一个好例子，福尔摩斯惊人的智慧都是通过伙伴——即故事的讲述者华生——那双充满赞赏的双眼传达给读者的。

介绍非常世界

华生医生给我们展示了伙伴的一项非常实用的功能：向我们介绍陌生的世界。伙伴可以像华生医生一样替我们问问题。如果在英雄惜字如金的情形下，或者在英雄开口解释身边的事物会显得很怪、很不真实，而我们又很好奇的时候，伙伴就可以出来把需要解释的都解释一遍。伙伴有时候就是“观众型角色”，会跟我们一样无知地面对故事里的非常世界。

③ Odysseus，希腊神话中以智谋著称的英雄。希腊联军攻破特洛伊城后，他率领船员返乡，其海上的冒险事迹构成了荷马史诗中《奥德赛》的主要内容。

④ Jason，希腊神话中的英雄。为了获得宝物金羊皮，他集合其他一些英雄一起乘坐阿耳戈号大船（由建筑师阿耳戈建造而得名）出海，故这一众英雄常被统称为“阿耳戈英雄”（Argonauts）。

⑤ the Knights of the Round Table，传说中亚瑟王的部下，据说有一百五十人。当他们在圆桌上和亚瑟王一起讨论国家大事时，没有地位差异和君臣之别，每个人都被允许自由发言。

⑥ Charlemagne，法兰克国王，神圣罗马帝国的奠基人。据说他的麾下有十二位圣骑士（Paladin）。

⑦ Don Quixote，西班牙小说家塞万提斯小说中的人物。桑丘·潘沙（Sancho Panza）是堂·吉诃德雇来的农夫侍从。

小说家帕特里克·奥布莱恩[9]在写作关于拿破仑时代英国海军战争的系列长篇时，就运用了伙伴介绍非常世界的手法。他的英雄杰克·奥布雷其实跟塞西尔·史考特·福雷斯特[10]笔下的霍雷肖·霍恩布洛尔很相像，但奥布莱恩的小说最大的不同之处在于，它给精神抖擞的船长配备了一个相伴一生的强力伙伴——身兼医生、博物学家和秘密警探几种身份于一身的史蒂芬·马图林——他虽然和英雄一起在海上漂泊了几十年却还是对大海知之未深。奥布莱恩通过让史蒂芬拙略地理解船员的行话来提供笑料，但同时也让英雄杰克有理由边生他的气边解释海战和航行的细节——这恰恰是我们这些读者想知道的。

西部片里的伙伴：死党类型角色

在好莱坞西部片系列和电视剧的丰厚传统里，伙伴被称为“死党（Sidekick）”——这个词本来在19世纪初的扒手行话里是指裤子的侧兜。换句话说，死党紧贴着你，和侧兜一样。每个电视剧里的西部英雄都必须有死党，从独行侠忠实的印第安朋友通托到怀尔德·比尔·希科克的“滑稽死党”叮当——他是由类型演员安迪·迪瓦恩扮演的，他从《关山飞渡》[11]开始演了很多伙伴的角色。西斯可小子[12]有滑稽陪衬潘秋，佐罗有沉默但实用的同谋伯纳多[13]。沃尔特·布伦南演过一火车的死党，最著名的就是《红河》里面约翰·韦恩的配角。在这部电影里，他超越了普通伙伴角色提供喜剧调剂和陪英雄说话的功能。他作为良知，小声抱怨约翰·韦恩的角色犯下的每个道德错误，也为了韦恩的养子最终勇敢地面对韦恩而高兴。

英雄和伙伴的关系可能会很复杂，有时候会发展成非常有戏剧性的情节。有很多故事和电影都是关于自以为是的西部警官怀亚特·厄普和他那任性、酗酒、病态却又很危险的伙伴霍利戴医生[14]。在某些版本里，比如在约翰·斯特奇斯导演的杰作《OK镇大决斗》[15]里，两个人实力旗鼓相当，而联手抵御外敌克兰顿帮的时候，他们成为了美国文化大论战里的两种代言人：守法的怀亚特·厄普代表了清教徒严格的道德世界，来自老南方的赌徒霍利戴则代表了野性的反叛文化。

⑧ Falstaff，莎士比亚历史剧《亨利四世》中的人物，是莎翁笔下最出名的喜剧人物之一。

⑨ Patrick O'Brien，美国作家。

⑩ C. S. Forester，英国作家。

⑪ *Stagecoach*，1939，西部题材故事。

⑫ Cisco Kid，传说中的墨西哥英雄，后成为很多影视作品的主角。

⑬ Bernardo，佐罗忠实的仆人。

⑭ Doc Hollida y，他不是医生，只因面色苍白，一副病容，故被调侃为医生。

⑮ *Gunfight at the O.K. Corral*，1957，根据真实事件改编的决斗故事。

非人的伙伴

伙伴可以不是人类。世界上的某些宗教认为，每个人都有一个既定的灵魂守护者，也就是相伴一生的死党——可以是某种小神或者天使，比如确保这个人走在正路上、为其留意周遭的守护天使。古埃及人认为长着公羊头的制造神科荷勒姆在他的陶工转盘上用黏土做出了人类，他同时给每一个人做了一个“卡”，也就是和这个人外表一模一样的灵魂守护者。卡会在这个人的一生中陪伴他，一直到他进入死后的世界——只要他的遗体是保存完整的。卡的工作就是督促这个人过有益并且有用的一生。

古罗马人也相信每个人都有一个守护他的灵魂或者伙伴，男人的守护者被称为“格尼乌斯（Genius）”，女人的则被称为“朱诺（Juno）”。一开始的时候，守护者即是家族杰出祖先的灵魂，但后来发展成了人格化的守护神。每个人都在生日那天向格尼乌斯或朱诺献祭，希望能够获得指引、保护或者一点额外的智能。不仅限于个人，家庭、住户、元老院、城市、行省甚至整个帝国都可以有类似的超自然守护伙伴。

戏剧和电影《我的朋友叫哈维》[16]是关于一个人依赖于幻想中的朋友——一种灵魂伙伴去帮他解决现实中的问题。伍迪·艾伦在《呆头鹅》[17]里扮演的角色召唤出了亨弗莱·鲍嘉在电影里的身形来给他指点爱情的奥秘。《生活多美好》则刻画了一个受到天使伙伴帮助的绝望男人。

⑯ *Harvey*，1950，一个中年男人，认定自己有个叫做“哈维”的兔子朋友。

⑰ *Play It Again, Sam*，1972，关于一个沉浸于幻想的影迷的喜剧故事。

⑱ Roy Rogers，著名歌手，也是著名的西部片明星。

动物伙伴

在讲故事的历史上，动物是经常作为伙伴出现的。女神尤其会有动物伙伴的陪伴，比如雅典娜和她的猫头鹰、还有狩猎女神阿尔忒弥斯和经常在她周围跑来跑去的鹿。欧洲民间传说里的小丑蒂尔·埃伦施比格一直跟两个意象联系在一起：猫头鹰和镜子。他的名字“埃伦施比格”就是“猫头鹰—镜子”的意思，暗示他像猫头鹰一样智慧，他手举明镜照向世间的虚伪。在动画电影《小丑蒂尔》里，猫头鹰成了蒂尔不情愿的伙伴。而在西部片里，英雄也经常被动物伙伴所帮助，比如罗伊·罗杰斯[18]优雅的坐骑“扳机”和爱犬

"子弹"。

坟墓另一端的伙伴

古代的民间传说里甚至有已死的伙伴。"感恩而死"[19]乐队的名字就来源于民间传说，典故是：如果做些什么让死者的灵魂安息——比如出钱使其安葬——死去的灵魂就会给提供帮助以示感谢。希拉·罗瑟琳德·艾伦[20]的浪漫小说《鬼魂帮忙》写的就是鬼魂解决一栋旧宅子里面情感问题的故事。

帮忙的仆人

民间传说里的另一种伙伴主题就是"帮忙的仆人"，也就是在浪漫故事里的一种程式化角色——他们送情书、传情话、提供装扮之服、藏身之处、逃跑之路和不在场证明，从而帮助英雄达成目的。《三个火枪手》里达达尼昂受苦受难的男仆普朗歇就是这样一个帮忙的仆人，另一个类似的角色是由约翰·吉尔古德在《亚瑟》[21]里扮演的达德利·摩尔的管家。蝙蝠侠的管家阿尔弗雷德同时承担了几种功能原型，需要注意的是伙伴的功能很容易和导师出现在同一个角色身上，比如伙伴有时候会发挥更高级的功能——在精神或情感领域引导英雄。

心理功能

梦境中或文艺作品中的伙伴，或许象征着人格当中尚未明确或尚未使用而又必须激活的那些部分。在故事里，伙伴提醒我们这些使用率低下的部分，并让我们想到那些在人生旅途上会对我们提供帮助的朋友和关系。伙伴也可能象征着能在精神危机时给我们帮助的强大的内心力量。

当代的伙伴

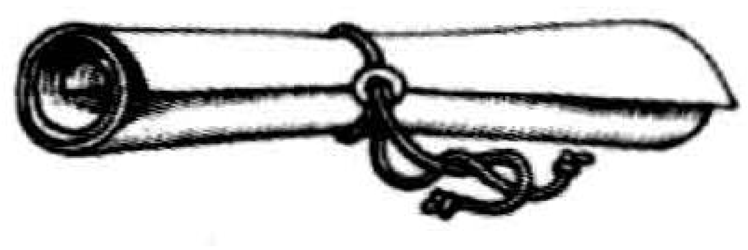
伙伴在当代世界的叙事里非常流行。故事里的伙伴能够提供解决问题的多种路径，也能使英雄的人格更加的丰满，因为他们能够表达那些可能并不

⑲ The Grateful Dead，美国著名摇滚乐队。

⑳ Sheila Rosalynd Allen，美国作家。《鬼魂帮忙》(The Helpful Ghost)是她1993出版的作品。

㉑ *Arthur*，1981，阔少爷爱上了普通服务员，在父母的反对下，他不得不做出重要选择。

适合英雄气质的情感，比如恐惧、幽默和无知。詹姆斯·邦德依赖他忠诚的伙伴莫尼彭尼小姐，也时常需要美国中情局伙伴费利克斯·莱特的帮助。力求吸引年轻读者的漫画书作者一般会给超级英雄增加年轻的伙伴，比如蝙蝠侠的守护人罗宾。《狮子王》里的狮子小英雄辛巴有滑稽的伙伴丁满和彭彭。《星球大战》则提供了一幅未来宇宙的图景：机器、动物、外星人和死者的灵魂都能成为伙伴。当我们有越来越多的未知领域和太空故事时，电脑智能和机器人伙伴也会越来越司空见惯。





骗徒

骗徒

"那玩意毫无意义，就跟我一样。"

——达菲鸭



骗徒这一原型是恶作剧能量和求变欲望的化身。所有故事里的小丑和滑稽的死党都属于这一原型。而骗徒英雄则是一种特殊的形态，以主角的身份出现在很多的神话、童话和民间传说里。

心理功能

骗徒具有几种重要的心理功能。他们将膨胀的自我切成小块，并把英雄和观众带回现实。他们通过激发健康的笑料而让我们意识到我们之间的联系，他们也会揪出愚蠢和虚伪。最重要的是，他们往往通过揭示心理状况的呆滞、失调和荒诞，带来健康的变化和转型。墨守成规是他们天生的敌人。骗徒常藉着恶作剧或口误来警示我们改变的必要性。如果我们太把自己当回事的话，我们人格中骗徒的那部分就会跳出来让我们脚踏实地地思考问题。

戏剧功能：喜剧调剂

在正剧里，骗徒不仅有上述的心理功能，还承担着**喜剧调剂**的戏剧功能。尚未消解的紧张、悬念和冲突会让观众的情感筋疲力尽，此时瞬间的欢笑则可以缓解剧情的沉重，令观众的兴趣再生。一条古老的戏剧规则指出了平衡的必要性：**让他们痛哭；偶尔令他们欢笑。**

骗徒可能是为英雄或阴影工作的仆人或伙伴，当然他们也可能是独立的人，有自己的歪门邪道。

神话里有很多骗徒，给我们提供了很多这一原型使用方法的实例。最富于神采的就是洛基[1]——北欧神话中花招和蒙骗之神。作为一个真正的骗徒，他为其他神明提供法律咨询和建议，但同时也密谋着毁灭他们。他有着暴躁的本质，他迅猛而难以捉摸的能量有助于激活诸神僵化、呆滞的能量，促使他们行动和改变。他同时还在总体上很阴暗的北欧神话里提供了急缺的喜剧调剂。

洛基有时候作为故事里奥丁或雷神托尔滑稽的死党身份出现。在另一些故事里，他作为英雄出现——**骗徒英雄**凭借智慧从身体更强壮的神明或巨人那里生还。最后，他变成致命的对手或阴影，在最后一战里指挥死灵的力量对抗诸神。

骗徒英雄

骗徒英雄在世界上的童话和民间传说里繁殖得像兔子一样快。其实，一些最流行的骗徒就是兔子英雄：美国南部的兔子大哥[2]、非洲传说里的野兔，还有东南亚、波斯、印度等地的很多兔子英雄。这些故事让没有抵抗力但脑子灵活的兔子对抗又大又危险的敌人：狼、猎人、老虎和熊之类的民间传说中的阴影人物。小兔子总能有办法智取饥饿的对手，而它的对手一般都会在对抗中吃亏受苦。

兔子骗徒的现代版毫无疑问是兔八哥。华纳兄弟公司的动画人利用民间传说里的情节，让兔八哥智斗猎人和捕食者，他的智慧百战百胜。其他类似的卡通骗徒包括华纳公司的达菲鸭、飞飞鼠、必必鸟和翠迪鸟；沃尔特·兰茨动画里

① Loki，北欧神话中的火神，与主神奥丁是结义兄弟。他一方面聪明灵活，为众神带来诸多好处，另一方面却残酷阴暗，最终造成了众神的毁灭。

② Br'er Rabbit。

的啄木鸟伍迪和小企鹅威利；米高梅公司的电影里无处不在的长脸狗杜皮——它总是能够战胜迷迷糊糊的狼。米老鼠刚开始的时候是个理想的动物骗徒，尽管它后来成熟而转型，变成了严肃的仪式司仪和公司代言人。

美洲原住民对土狼和乌鸦这类的骗徒有着特别的喜爱。西南部落文化里小丑般的克奇纳神[3]就具有强大的力量和喜剧能力。

有些时候让局面逆转，骗徒自己被别人智取肯定是件好玩的事。有时候野兔之类的骗徒想占弱者——比如乌龟先生的便宜。在“龟兔赛跑”类型的民间传说和寓言里，速度极慢的可以通过顽固的坚持或者与同类合作来智取速度飞快的动物。

骗徒喜欢为了找麻烦而找麻烦。约瑟夫·坎贝尔提到了一个尼日利亚故事：骗徒之神爱德舒[4]戴着一顶半边蓝半边红的帽子走在路上。道路一边的人问“那个戴红帽子的是谁呀？”他们就会和道路另一边坚持认为帽子是蓝色的人打起来。骗徒之神将引发麻烦的功劳纳入名下，声称：“传播争吵是我最大的快乐。”

骗徒一般都是催化剂式角色，他们影响他人的生活但自己却不会改变。艾迪·墨菲在《比佛利山超级警探》里就展示了这种能量，他在现有体制里激起了波澜，自己却没怎么变。

从查理·卓别林、马克斯兄弟[5]到《生动的颜色》[6]里的演员，喜剧里的英雄们都是颠覆现状、让我们自嘲的骗徒。其他类型电影里的英雄则常常必须戴上骗徒的面具才能智取影者或者绕过边界护卫。

原型是一种具有无限灵活性的角色语汇。它为理解故事里某一时刻下某一角色的功能提供了方法。了解这些原型有助于给角色增加心理真实感和心理深度，把作者从模式化写作里解放出来。我们可以利用原型创造出完整的人——既是独一无二的个体，又具有蕴涵普遍象征意义的品质。原型有助于让我们的角色和故事更具心理真实感，并且忠实于古代神话里的智慧。

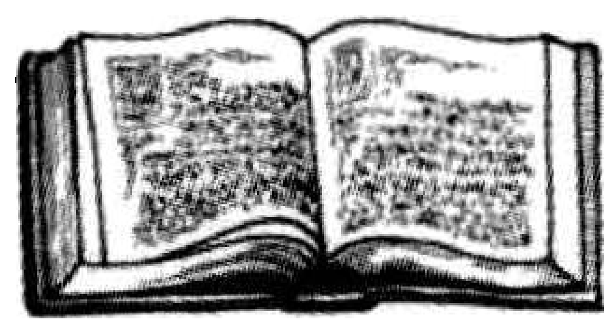
我们已经认识了故事世界里的居民，现在让我们回到英雄之路上去仔细研究研究那十二个阶段，看看原型是如何在英雄之旅上发挥作用的。

③ Kachina，北美印地安人所崇拜的雨神。

④ Edshu。

⑤ Marx Brother s，美国从事喜剧表演的三兄弟团体。

⑥ *In Living Color*，1990，喜剧电视剧集。



下部



旅途的各个阶段



正常世界

第一阶段：正常世界

“开始是微妙的。”

——引自《沙丘》，大卫·林奇[1]改编自弗兰克·赫伯特的小说



在《千面英雄》这本著作里，约瑟夫·坎贝尔描述了英雄之旅典型的开始方式。“英雄从平日里的世界冒险进入一个充满超自然奇迹的地域……”在这一章里，我们会研究这个“平日里的世界”，也就是**正常世界**，看看它如何框住英雄，如何启动当代的故事。

不管是神话、童话、电影剧本、小说、短篇小说还是漫画书，所有故事的开端都承受着某种特殊的负担。它必须勾住读者和观众、确立故事的基调、提示故事的发展方向，并且在不放慢节奏的前提下放出大量的信息。开始确实是很微妙的。

旅程的指南书

为了通过迷宫般的故事，让我们想象一下：我们是一个靠打猎和采集为生的部落，就像我们的祖先十万年前那样，或者就像当今

① David Lynch，当代美国电影界著名的编剧、导演，同时也是优秀的摄影师、漫画家和作曲家。主要作品有《蓝丝绒》、《穆赫兰道》。

世界上某些边远地区的人们那样。我们会以这些探求者的视角去看英雄之旅的每个阶段，如同身临其境一般。

看看周围，看看部落家园的兄弟姐妹。你看到人们艰难度日，靠着越来越少的食物过活。光景不好，整个乡村看上去毫无生气。人们在我们眼前越来越孱弱，但我们当中有几个人还保有不安分的能量。

你就是这样的人。在这个乏味、枯竭的地方你感到不舒服和不适应。你可能还不知道，但你很快就会被选作英雄，加入到探索者的行列，到外边去面对未知的世界。你会走上一条给整个家园部落恢复生机与活力的旅程，在冒险中唯一能够确定的事情就是：你会被改变。你有点心神不宁，但你浑身都能感到兴奋。你将冲破这个世界的藩篱，准备进入冒险的世界。

在开始之前

在故事开始以前，叙事者首先要面对几个关乎创造性的选择题。你想让观众首先体验到什么？作品的名字是什么？第一句台词呢？第一个画面呢？故事是在角色生命中的什么阶段开始的？你需不需要开场白或者介绍？或是直接进入行动？故事刚开始的时刻是确立影片调子和风格的绝佳时机。你可以召唤出一种情绪、画面或者象征，用来给观众一个体验你作品的入口。**虚构故事的方法可以归结为使用象征或对比，从而传达你对生活的感受。**

伟大的德国戏剧和电影导演马克斯·莱因哈特[2]认为应该在观众落座或者大幕拉开之前就在剧场里创造出一种氛围。一个精心选择的剧名能够给人很深的印象，吸引观众并且让他们对即将到来的戏剧演出做好心理准备。好的宣传会用象征着故事里世界观的画面和宣传语去吊起观众的胃口。当观众入场的时候，可以用有意识设计的音乐、灯光、领座员的穿着和态度来创造一种特别的情绪。观众可以被引导着准备好体验喜剧、情感剧、恐怖剧、正剧或者你想创造的任何一种效果。

说书人之类讲故事的人会以仪式化的词组（比如“很久很久以前”）开始他们的故事，并用个性化的手势去吸引观众的注意力。这些信号会向听众暗示他们将要听到的故事带有滑稽、悲伤或是讽刺的情绪。

现如今，在购书或购买电影票之前很多因素就会制造第一印象：名字、

② Max Reinhardt，1873—1943。

封面设计、广告宣传、海报和宣传片等。故事会被提炼成几个象征和隐喻，从而将观众引入对应该旅程的情绪里。

名字

作品的名字是理解故事类型和作者态度的重要线索。一个好的名字能够在多个层面象征英雄及其世界的处境。举例来说，《教父》这个名字暗示着唐·柯里昂对于他的手下来说既是上帝也是父亲。小说和电影的标识设计则显示出另一层隐喻：傀儡师的手通过丝线操纵着一个隐形的木偶。唐·柯里昂是否就是那个傀儡师，或许他也不过是更强大的势力操纵的木偶？我们是否都是上帝的傀儡，或许我们是有自由意志的？具有象征意味的名字和形象设计会产生诸多解读的可能性，也会让故事更加清晰。

开场画面

电影的开场画面能够成为创造氛围、暗示故事走向的一柄利器。通过一个镜头或场景，开场画面可以作为一种视觉象征，唤起第二幕中的非常世界，以及即将在那里发生的冲突和对立。它能够暗示故事的主题，把角色们将要面对的问题向观众预警。克林特·伊斯特伍德的《不可饶恕》的第一个镜头是农舍外面，一个男人正在给刚死去的妻子挖坟。他跟妻子的关系，以及她对他的影响都是故事的主题。男人在家门外掘坟的影像可以被解读为对情节恰如其分的一个象征：英雄离开家，踏上通向死亡之地的旅程，他在那里见证死亡、引发死亡，也几乎死亡。导演伊斯特伍德在影片结尾的时候回到了原点，我们看到那个男人离开坟墓回到了家里——这一影像产生了结局的感觉。

序幕

一些故事在主干之前——或者是在介绍主要角色及其世界之前先有一个序幕部分。童话故事《长发公主》开场的时候英雄还没有出生；而迪士尼的《美女与野兽》是以这样的序幕开篇：野兽中魔法的背景故事在彩色的玻璃中展开。神话故事发生的背景是虚构的历史，往往会追溯到天地创造，而主角登场前的一系列事件可能必须得先进行铺垫。莎士比亚和古希腊的戏剧家经常给他们的剧本设一个序幕，由叙述人或者歌队确定戏的基调、介绍背景。莎翁的《亨利

五世》以一个华丽的段落开场，由一个歌队式的角色带领观众运用“想象的力量”来创造他故事里的国王、战马和部队。“请容许我在这个史剧前面，做个致辞者——要说的无非是那几句开场白，”他要求道，“这出戏文，要请诸君多多地包涵，静静地听。”

序幕可以有多种功能。它可以引出一段核心的背景故事，向观众提示这个电影或者故事的类型，或者在故事开始的时候就震一下观众，让他们老老实实坐好。电影《第三类接触》的序幕是在沙漠里发现了一个神秘的二战时期的飞行中队，留存至今完好无损。这个序幕出现在英雄罗伊·尼亚里登场以前。它的作用是：用一堆谜团吸引住观众，并且预示了将要出现的惊悚和奇观。

在《终级尖兵》[3]的序幕里，一个职业的橄榄球运动员因为毒品和赌博而变得疯狂起来，枪击他的队友。这一场面出现在英雄亮相之前，吸引并“勾住了”观众。它发出的信号是：这将是一部涉及生死的刺激的动作片。

这个序幕和《第三类接触》的序幕都有些引导的功能。它们暗示着这部电影讲述的是一般意义上很难让人相信的超常事件。在秘密组织里，新人入会时有个老规矩：**引导会让对象更易于接受暗示**。这就是为什么入会的新人一般都会被蒙住双眼在黑暗中跟着别人走，这样他们就会更容易在心理上接受秘密组织表演的仪式里面的暗示。在讲故事的过程中，让观众双脚腾空、打乱他们的寻常感观，这样会把他们调到接收式的情绪里。他们会延滞自己的怀疑，有准备地进入幻想中的非常世界。

在英雄登场以前，一些序幕会率先介绍故事里的恶人或威胁。在《星球大战》里，在介绍卢克·天行者和他平凡的世界以前，恶魔达斯·维德就已经绑架了莉亚公主。而一些侦探片会在介绍办公室里的英雄以前以一个谋杀开场。这样的序幕提示观众，社会的平衡已经被打破了。于是，一系列的事件蓄势待发，故事会一直向前发展，直到恶有恶报、秩序恢复的时刻。

不是所有的故事都必须有序幕。**故事的结构一定是由故事的需求所决定的。**跟很多故事一样，你可能想一开始就介绍“正常世界”里的英雄。

③ *The Last Boy Scout*，1991，不走运的私家侦探和同样不走运的球员，一同卷入到一宗职业橄榄球赛的赌博阴谋中。

正常世界

因为很多故事都会把英雄和观众带去非常世界，它们一般会以正常世界

开场，以建立一个可以对比的参照系。在故事里，英雄处理日常事务的平凡世界跟非常世界产生对比，后者才会显得特殊。正常世界是英雄的大本营、语境和背景。

从某种意义上讲，正常世界其实是你刚刚经历的地方。在人生里，我们会经过一个又一个非常世界，它们渐渐地被我们所熟悉，进而成为了我们正常世界。它们会从奇异、陌生的领地演变为熟悉的起点——从那里我们将向着下一个非常世界起程。

对比

正常世界跟非常世界越不一样越好，那样才会在越过第一道边界的时候让观众和英雄经历戏剧性的变化。在电影《绿野仙踪》里，正常世界是以黑白片的方式呈现的，它跟彩色的非常世界“奥兹国”产生了强烈的对比。在惊悚片《再世惊情》[4]里，正常世界即现在的时空以彩色的方式拍摄，它跟噩梦般的黑白色非常世界——也就是20世纪40年代的闪回产生了对比。电影《城市滑头》[5]让城市乏味、压抑的环境对比故事的主要场景——生龙活虎的西部。

与非常世界相比，正常世界可能会看上去平静而无趣，但那里其实往往蕴藏着激情和挑战的种子。英雄的问题和矛盾在正常世界里已经具备，欠的只是东风。

预示：非常世界的模型

作家经常会利用正常世界这一环节来创造一个非常世界的小模型，预示非常世界的战斗和困境。在电影《绿野仙踪》里，多萝西跟固执的古勒克小姐产生了冲突，随后被三个雇农救出了险境。这一情节其实预示着多萝西后来跟女巫的战斗，还有铁皮人、胆小的狮子、稻草人对她的营救。

电影《绿宝石》以一种非常聪明的预示技巧开场。观众首先看到是一个精致的幻想故事：一个高贵的女英雄与肮脏的恶人战斗，她最终与一个喜剧式的完美英雄相爱了。这场戏其实就是琼·怀尔德将在第二幕中遭遇的非常世界的模型。这则幻想故事是琼·怀尔德在纽约乱糟糟的公寓里写下的言情小说。开场的幻想故事有着双重的目的性。它向我们详尽地介绍了琼·怀尔

④ *Dead Again*, 1991，一个专长寻找失踪人口的私家侦探，遇到一位患有失忆症的美丽女子，他需要找出她到底是谁。

⑤ *City Slickers*, 1991，一部关于人生烦恼和中年危机的喜剧片。

德这个人、她不切实际的爱情观，还有她将在第二幕的非常世界里面对的问题和情况——她将遭遇现实当中的恶人和一个不那么完美的男人。预示这一方法能够将故事整合成具有韵律和诗意的形态。

提出戏剧疑问

正常世界的另一项重要功能是为故事提出戏剧疑问。**每个好故事都会提出一系列关于英雄的疑问。**他会不会达到目的，克服缺点，学习并成长呢？也有些疑问是直指行动或者情节的。多萝西能不能从奥兹国回家？E.T.能不能回到他的星球？英雄能不能赢得黄金，脱颖而出，击败恶人？

还有些疑问属于戏剧疑问，关乎英雄的情感和人格。帕特里克·斯威兹[6]在《人鬼情未了》里演的角色会学到如何表达爱吗？《风月俏佳人》里极端保守的商人会不会从妓女薇薇安那里学到轻松惬意并享受人生？关于行动的疑问会推动情节，而戏剧疑问会勾住观众，用角色的情感去影响他们。

内部和外部的问题

每个英雄都需要一个内部问题和一个外部问题。在为迪士尼动画电影策划童话故事的时候，我们经常会发现，给英雄设计外部问题是容易的：公主能不能挽救被魔法石化的父亲呢？英雄能不能爬上玻璃山顶，并迎娶公主呢？格雷特能不能从女巫那里救回汉赛尔[7]呢？但是，经常会发生这样的情况：作家忽视了给角色设计具有说服力的、急需解决的内部问题。

不论有什么样的英雄行动，没有内部问题的角色会看起来平面化、没有吸引力。他们需要一个有待解决的内部问题，例如人格缺陷或是道德困境。他们需要在故事发展的过程中学到些什么，例如如何与他人相处、如何相信自己、如何透过外表看到本质。观众最爱看角色学习、成长、迎接人生中内部和外部的挑战。

登场

作为一个讲故事的人，你需要掌控的另一个重要事项是：观众对英雄的

⑥ Patrick Swayze，1952—2009，美国著名演员。

⑦ 出自格林童话《汉赛尔与格雷特》，又译《糖果屋》、《鬼怪森林》。有多部基于该故事的电影。

第一印象。我们第一次看到他的时候他在干什么？他在何时**登场**？他的穿着、周围的人、周围人对他的态度分别如何？此时此刻他的态度、情感和目标是什么？他会独自出现还是在团队中出现，抑或在故事开始时他已经在舞台上了？故事由他自己讲述，还是通过另一个角色的眼睛看，抑或通过传统叙事当中的客观方式进行讲述？

每个演员都喜欢“登场”，因为这是建立角色和观众关系的重要一步。即便某个角色在剧场灯起时已经在舞台之上了，演员一般还是会用拿外表或行为吸引观众的方式来表演出登场。作为作家，我们可以通过设想观众第一印象的方式给英雄设计登场。英雄正在说着什么、做着什么、感受着什么？他们正处于平和还是混乱之中？他们的感情已经极其充沛，抑或他们还在积蓄着情感以待后来的爆发？

最重要的是：角色登场的时候在做什么。角色的第一个行动是一个绝佳的机会，能够传递大量关于他的信息：他的态度、情感状态、背景、能量和麻烦。第一个行动应该是角色性格的模型，同时也是其后的问题与解决问题方式的模型。我们看到的第一个行为应该能够展示人物性格。它应该定义并展示角色，除非你的意图是通过隐藏角色的本性来误导观众。

比如汤姆·索亚生动的登场就直接激活了我们的想象力，因为马克·吐温给这个密苏里州的英雄男孩绘制了极具性格的亮相。我们第一次看到汤姆的时候，他正在上演一出性格大戏——把粉刷篱笆的无聊工作奇妙地转变成了一场智力游戏。小汤姆是个诡计大师，但他的受害者都会尽情地享受他的诡计。汤姆所有的行动都能显示他的性格，但最清晰和最具有决定性的就是他的登场，一个小小的登场表露了他对人生的态度。

登上舞台的演员和介绍角色的编剧都在试图进入观众，或者说在观众心里产生一种近乎于催眠状态的身份认同和认可。不论载体是文字、银幕还是舞台，写作都具有一种神奇的魔力：引诱所有的观众把自己自我的一部分投射到角色身上去。

你作为作者可以营造一种期待的氛围，或者在重要角色登场之前通过让其他角色谈论他来提供信息。但更重要、更让人难忘的一定是他进入故事时自己做出的第一个行动——他的登场。

向观众介绍英雄

正常世界另一个重要功能是向观众**介绍**英雄。跟社交场合的介绍一样，正常世界建立了人物间的联系，同时也点出了一些共同兴趣，这样对话才能够展开。在某种程度上，观众应该认识到英雄就像他们一样。毫不夸张地说，故事会邀请观众把脚伸进英雄的鞋子里、用英雄的那双眼睛看世界。就像是借助魔法的力量，观众将自己的部分意识投射到了英雄身上。为了让这种魔法有效果，你必须在英雄和观众之间建立强有力的联系——或者是意气相投或者是兴趣相通。

也不是说英雄必须是好人或者特别招人同情。实际上，英雄甚至不需要让人喜欢，但英雄必须“能够跟观众产生联系”（电影的监制经常会用这种说法去描述观众必须对英雄产生同情和理解）。即便英雄狡诈而卑鄙，我们依然能够理解他的苦难并且想象自己如果在同样的背景、情势和动机面前，也会做出同样的行为。

身份认同

开篇的场面应该为观众建立对英雄的**身份认同**，让观众觉得他们跟英雄在很多方面都是相同的。

如何才能达到呢？你只要给英雄设计一些人类普遍具有的目标、动机、欲望或者需求，就能产生身份认同。我们都会觉得与这样的感觉有联系：被人认可、爱慕、接受和理解的需求。电影编剧沃尔多·索尔特[8]在谈论他的剧本《午夜牛郎》时说道，他的英雄乔·巴克被一种人类共通的需求——被感动的需求所驱使。尽管乔·巴克有着很多肮脏的行为，我们对他的需求表示同情，因为我们都曾在某些时刻有过和他一样的感受。对人类共通的需求的认同会在观众和英雄之间建立起联系。

⑧ Waldo Salt，好莱坞著名编剧，凭借《午夜牛郎》获奥斯卡最佳改编剧本奖。

英雄的缺失

童话故事里的英雄有一个共同特征，一种超越文化、地域和时代的共性。他们缺失了什么东西，或者说什么东西被别人拿走了。他们经常会失去一位

亲人，比如母亲或父亲去世了，要不就是兄弟姐妹被绑架了。童话故事都是关于为了完全而求索、为了完整而奋斗，一般来说，和家庭分离就是童话故事开展的动力。填补缺失的需求推动着故事向大团圆结局发展——直到“他们从此幸福地生活在了一起”。

很多电影都是以不完整的英雄或家庭开场的。《绿宝石》里的琼·怀尔德和《西北偏北》[9]里的罗杰·桑希尔都是不完整的，因为他们需要理想中的伴侣来平衡他们的生活。费伊·雷[10]在《金刚》里的角色是个孤儿，只知道“我应该有个叔叔吧”。

这些缺少的东西能够为英雄带来同情，并且让观众产生希望他最终完整的欲望。观众最厌恶的就是角色的缺失所带来的空虚感。

还有些故事先展示基本完整的英雄，然后他的好朋友或者亲人在第一幕里会被绑架或杀死，继而展开一个营救或复仇的故事。约翰·福特导演的电影《搜索者》就是以一个少女被印第安人绑架的新闻开篇，开启了一种经典的搜救传奇。

有时候，虽然英雄的家庭可能是完整的，但英雄的人格里少了些什么——比如同情、宽恕，或者表达爱的能力。《人鬼情未了》里的英雄在电影开始的时候说不出“我爱你”这三个字。只有当他走完了由生到死的旅程时，他才能够说出这句非同寻常的话语。

一种非常有效的设定是：英雄在故事刚开始的时候没法完成某种简单的任务。《普通人》里的青年英雄康拉德吃不下他妈妈做的法式烤面包。从象征的意义上说，这意味着他没法接受被爱和被照料，原因是他对他兄弟的意外死亡怀有深重的负罪感。只有当他踏上情感的旅程，在治疗中再度回想他兄弟的死，他才变得能够接受爱。在故事的结尾，康拉德的女朋友给他做了早餐，这次他感到了自己的食欲。在象征性语言里，他也找回了对生活的欲望。

悲剧缺陷

亚里士多德在两千四百年前提出的希腊悲剧理论描述了悲剧英雄共有的一种缺点。他们可能具有很多令人欣羡的优点，但是只要有一项悲剧性缺陷（或曰“Hamartia”），就会让他们自己、伙伴和神明的命运统统危如累卵，并最终导致他们的毁灭。

⑨ *North by North-west*，1959，一个平凡的广告商，却被错认成他人，陷入危难之中。

⑩ Fay Wray，1907—2004，著名女演员，《金刚》（*King Kong*，1933）为其代表作。

一般来说，这个悲剧性缺陷是骄傲和自大（或曰“Hubris”）。悲剧英雄一般都高人一等，具有强大的权力，但他们倾向于跟神祇平起平坐甚至凌驾于神之上。他们忽视警示良言、蔑视道德规则，觉得自己高于神界和人间的法则。致命的自大不可避免地招惹到了惩罚女神尼弥西斯[11]——她的任务是恢复事物原有的平衡，一般都会引发英雄的毁灭。

每个丰满的英雄都具有某种悲剧缺陷——一种让他显得真正人性化并且真实的缺点或弱点。完美而没有缺陷的英雄是非常无趣的，也很难和观众建立联系。连超人都有弱点：他惧怕氪星石、看不穿铅制的东西，以及他总是濒临暴露的秘密身份，这让他更具人性、更讨人喜欢。

受伤的英雄

有些英雄可能看起来具有很好的自我调节能力和控制力，但这种控制力其实掩盖着深层的心灵创伤。大多数人都有某种旧的、一般不会想起的伤痛，但它总是脆弱地藏在意识的某个层面。这些因为被拒绝、被背叛或者失望而留下的伤痛其实重复着一种普天下所有人都经受过的伤：婴儿离开母亲时身体和情感所受的苦痛。在广义上讲，我们身上都有离开神祇时留下的伤痕，抑或是离开存在之子宫（我们生命之所来、所终）时留下的伤痕。就像被驱逐出伊甸园的亚当和夏娃一样，我们永远从我们的来源之地分离出来，负伤而孤孑。

如果想把英雄或者其他角色人性化，就应该给他一个创伤——一个可见的身上的伤，或者是深深的情感伤。在电影《致命武器》里，梅尔·吉普森[12]扮演的英雄让人同情，因为他失去了他的爱人。这个伤让他变得暴躁不安、有自杀倾向、捉摸不透，但又有趣。英雄的伤痛和疤痕标志着他充满戒备却又孱弱不堪的区域。英雄在某些方面可能会格外的强大，那是因为他为了保护伤口而戒备森严。

电影《渔王》[13]就是在彻底地剖析两个男人和他们的心灵创伤。故事源自亚瑟王传说中关于圣杯和渔王的部分。渔王身上的伤象征着他灵魂上的伤。传说讲述了一个国王因为大腿受伤而再也无法统治他的王国，也无法在生活中找到任何乐趣。他对国家的管理不再有力，土地也丧失了生气，只有具有强力精神魔法的圣杯能够让它起死回生。于是，圆桌骑士团寻找圣杯的伟大冒险任务将会拯救受了致命伤害的整个国家系统，使之恢复健康与完整。有关渔王创伤的

⑪ Nemesis，希腊神话中司复仇的三女神的总称，专门惩罚不法之徒。

⑫ Mel Gibson，好莱坞著名演员、导演。代表作《勇敢的心》，《疯狂的马克斯》。

⑬ *The Fisher King*，1991，关于现代的救赎故事。

意义，可以参考荣格学派心理学家罗伯特•约翰逊关于男性心理学的著作《他》。

约翰•韦恩在经典西部片《红河》里扮演的汤姆•邓森是另一个受伤的悲剧性英雄。邓森在刚开始放牧工作的时候犯下了不可挽回的道德错误——他把任务置于爱情之上，听从了自己的头脑而不是心灵，这直接导致了他爱人的死。在其后的故事里，这一伤害所带来的精神伤疤一直都刻在他的身上。压抑着的罪恶感把他变成了一个残酷、专横、随意指责别人的人，几乎要将他和养子毁灭了，幸好他再一次接受了爱，及时治愈了创伤。



英雄拒斥心灵的召唤，导致了悲剧的后果。

英雄的创伤或许是看不见的。人们会为了保护和掩盖自己的弱点和软肋而付出很大的能量。在一个非常成熟的角色身上，弱点和软肋往往就在他身心中敏感、戒备或者有点儿过于自信的地方。观众也许从头到尾都看不到明显的创伤，它可以是作家和角色之间的一个秘密，且能够让角色的个人史更加丰满、增强真实感，因为所有人都有在过去的羞辱、拒绝、失望、抛弃和失败中留下的伤疤。很多故事其实都是疗伤的旅程或者让精神恢复完整的旅程。

明确赌注

对于将要进入冒险的读者和观众来说，他们只有在早期就明确了赌注，才能够关注英雄。换句话说，英雄准备在冒险中得到什么，失去什么？英雄的成功或失败会给他、给社会和世界带来什么样的后果？

神话和童话故事都是明确赌注的好例子。它们一般都会设定一种危急的情形，把游戏的赌注讲得很明白。可能英雄必须通过一系列的试炼，否则就会掉脑袋。电影《诸神之战》里的古希腊英雄珀耳修斯就必须通过诸多磨难，否则他的爱人安德洛墨达公主就会被海兽所吞噬。还有一些故事把英雄的亲属置于危险之中，比如《美女与野兽》里处于危急中的父亲。美女贝儿有很强烈的动机将自己置身危险之中，任由野兽摆布。因为如果她不对野兽唯命是从，她的父亲就会衰弱至死。这里的赌注巨大而明确。

赌注不够大一般都会导致剧本的失败。一个故事如果只让英雄在失败时稍有尴尬或者稍有不便，只会从读者那里获得“那又怎样？”的反应。所以确保赌注一定要大——生或者死、一大笔钱或者英雄的灵魂。

背景故事及其交代

正常世界是最适合交代背景故事的地方。**背景故事**指的是关于某一角色历史和背景的所有相关信息——他为什么进入了故事开始时的情形。**交代**指的是一种优雅的艺术——讲述背景故事以及其他与情节有关的信息：英雄的社会阶层、教养、习惯、经历，还有可能会影响到英雄的社会主流状况和反对派势力。交代包括了观众为了理解英雄和故事而需要知道的所有东西。背景故事和交代均是最难掌握的写作技巧。笨拙的交代会让故事产生冰冷的停滞。生硬的交代往往采用画外音的形式介绍背景故事，或是化身成“烦人的讲解员”角色，其出现单纯是为了把作者想让观众知道的东西强行告诉观众，令人感觉突兀和不快。最好的方式是，直接把观众带入行动之中，让他们在故事展开的过程中自己弄明白前因后果。

如果观众必须动一点儿脑子、根据视觉线索或者根据角色情急之下脱口而出的交代才能把背景故事一点点拼合起来，那么他们就会更加投入剧情。背景故事可以在故事发展的过程中逐渐地、零星地、吝啬地交代出来。人们不做或者不说都会意味着很多东西。

主题

正常世界是阐明故事主题的好地方。这个故事是关于什么的？如果必须把故事的精华浓缩成一个词或词组，会是什么？它表达的是哪一种思想？爱情？信任？背叛？虚荣？偏见？贪婪？疯狂？野心？友情？你想通过这个故事说些什么？你的

主题是“爱情价更高”，“善人不可欺”，“团结力量大”，还是“万恶钱为首”？

“**主题**”(theme)这个词源自希腊语，意思和源自拉丁语的词“**前提**”(premise)近似。两个词都有“设于之前”的意思，意为安排在前、能够决定未来走势。故事的主题指的是关于人生某一方面的立场或假设。一般来说，在第一幕正常世界里，主题就会展开行动。它可能只是某个角色不经意间表达的信念，会在故事发展的过程中经受严格的考验。当你刚开始写一个故事的时候，它真正的主题可能不会轻易地出现或是自报家门，但你迟早必须发现它。只有充分地理解主题，才能在对话、行动和服装方面做出最终的选择，将故事转化成前后一致的作品。

在一个好故事里，所有事物都在某种程度上跟主题有关，而正常世界就是首次阐明主要观点的地方。

《绿野仙踪》

我经常用《绿野仙踪》做例子，除了因为这是一部大多数人都看过的经典影片，还因为它是一个非常标准的英雄之旅，有着清晰地描摹出的各个阶段。它还有令人吃惊的心理深度，不仅可以解读为小女孩要回家式的童话故事，还可以读作某种追求健全人格的隐喻。

> 故事展开的时候，英雄多萝西有一个明确的外部问题。她的小狗托托刨乱了古勒克小姐的花圃，多萝西要有麻烦了。她试着从婶婶和叔叔那里获得同情，但他们正在为了将要来的龙卷风做着准备，没工夫理她。跟神话和传说里的那些英雄们一样，多萝西焦躁不安、无所适从。
>
> 多萝西还有一个明确的内部问题。她感觉自己对这里的不适应，不再有家的感觉了。就像童话故事里不完整的英雄们一样，她缺乏生命中非常重要的一部分——她的父母已经去世了。她虽然还不知道，但是她将要踏上获取完整的征途：不是通过婚嫁而获得一个新的理想之家，而是去遭遇一系列的象征着健全、完美人格当中各个部分的魔法力量。
>
> 多萝西首先遭遇了貌似非常世界冒险的一个小模型，它预示着那一系列的遭遇。她百无聊赖地把猪圈的细栏杆当做平衡木来玩儿，却摔到了猪圈里面。三个友好的雇农把她从危险中救了出来，预示

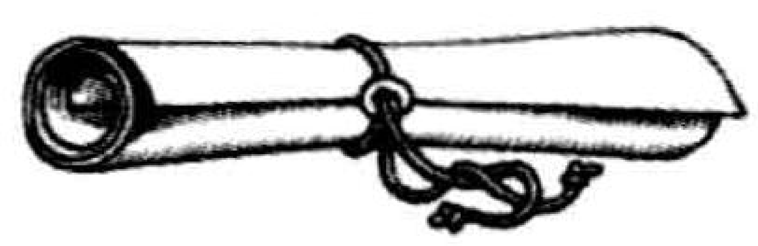
着这三个演员将在非常世界中扮演的角色。从象征的意义上讲，这一场戏是在说，多萝西走在一条钢丝上，钢丝两头是她人格中的两个对立面，她早晚会从生活中得到她需要的帮助，她将不可避免地落入冲突里，但她在帮助下将会逢凶化吉。

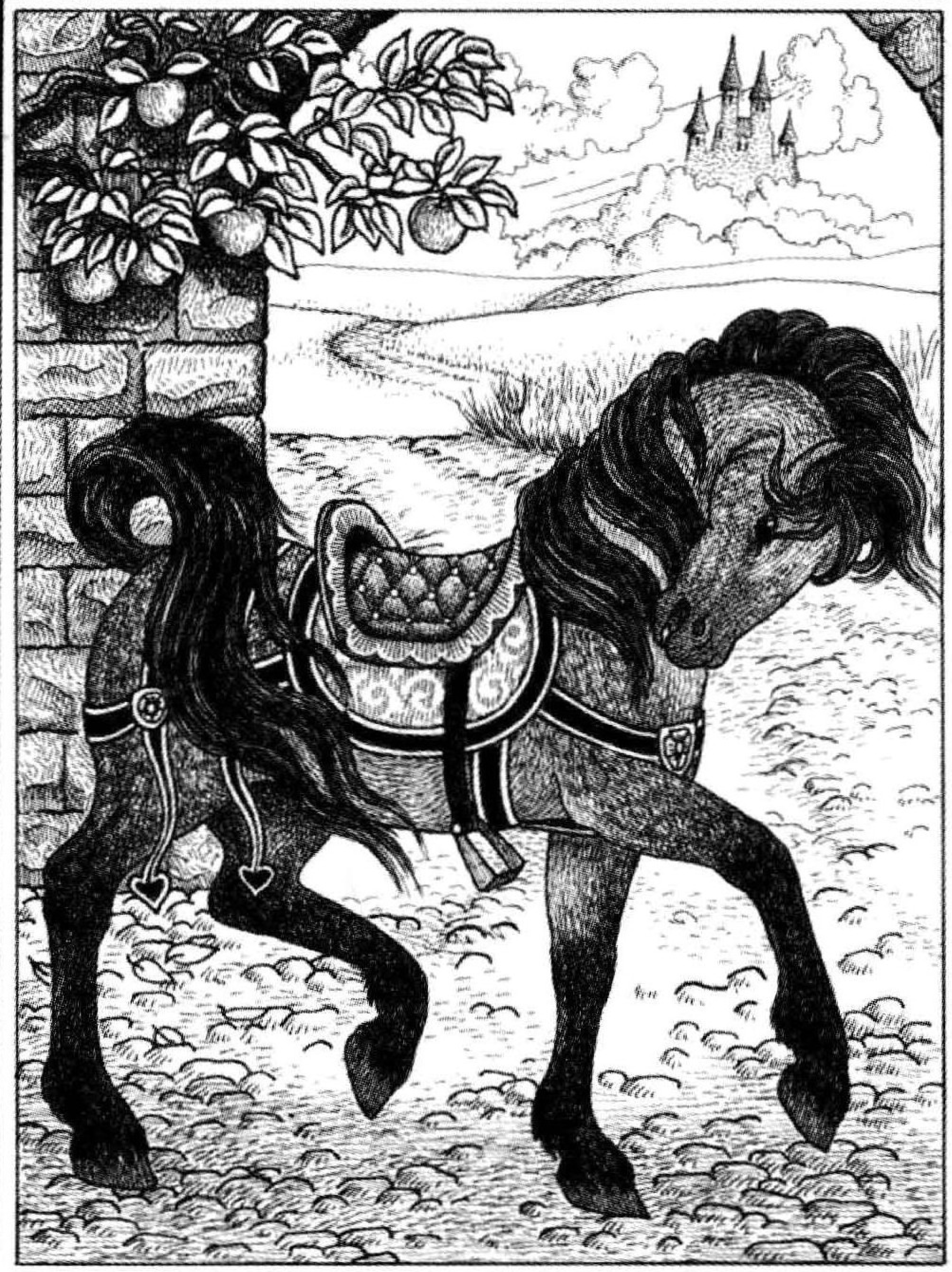
英雄可能没有明显的缺失、缺陷或者伤痛，他可能只是焦躁不安、和周遭的环境或文化不再同步。他可能过得还凑合，只是通过各种调节机制——比如情感或药物依赖的方式——试图适应不健康的状态。他可能自欺欺人地说，一切都很好。然而，某种新的力量早晚会进入故事，告诉英雄：原地踏步是不行的。这一新的能量就是冒险召唤。

旅途上的思考

1. 《长大》[14]、《致命吸引力》、《渔王》里面正常世界分别是什么？自己选一个电影、戏剧或是故事。作者是怎么介绍英雄、展示性格、交代背景、揭示主题的？作者有没有用一个具体形象来预示或暗示故事的走向？
2. 在你自己的作品里，你对英雄有多了解？写一个完整的传记大纲，说明英雄的个人历史、外形描述、教育背景、家庭状况、工作经验、恋爱史，厌恶和歧视的东西，喜欢的食物、衣服、发型、汽车等。
3. 画一个时间表，说明角色一生中每个阶段所做的事情和所在的地点。找出这些时刻世界上发生了什么。什么样的思想、事件或人物对这个角色产生过巨大的影响？
4. 你故事里的英雄有多么的不完整？具体说明该角色的需求、欲望、目标、伤痛、幻想、希望、缺陷、怪癖、懊悔、防范、弱点和神经官能症。哪个性格特点可能会把你笔下的英雄导向毁灭或衰落？哪个性格特点可能会拯救他？你的角色是不是既有外部问题也有内部问题？他有没有人类共通的需求？他的性格促使他用什么样的方式满足自己的需求？
5. 为了故事的发展，列举所有观众需要知道的故事背景点。怎样才能用间接的、视觉的、在过程中的或者在矛盾中的方式交代这些点？
6. 不同的文化需要不同种类的故事吗？男人和女人需要不同种类的故事吗？男人和女人的英雄之旅有什么不同？

⑭ *Big*，1988，一个小孩许愿后，一夜之间长大成人，他需要面对不熟悉的成人世界。





冒险召唤

第二阶段：冒险召唤

“金钱、冒险和名声！这些才是人生的兴奋点！嗯……还有明天早上六点开始的远航！”

——引自詹姆斯·克里尔曼和鲁思·罗斯的剧本《金刚》

大多数英雄的正常世界都是一个静态却不稳定的情境。催生改变和成长的种子已经种下了，只需要一点点新的能量就能让它发芽。这种新能量在神话和童话故事里以无数种形象出现过，约瑟夫·坎贝尔称之为**冒险召唤**。

麻烦笼罩着家园部落。在我们肚子的叫声和饥饿儿童的哭声里，你听见了它的召唤。百十里以内的土地都已经贫瘠而荒芜，显然必须得有个人从熟悉的地域走出去。未知的地方显得陌生，会让我们满心恐惧，但不能再坐以待毙，必须冒险，以求生命延续。

一个人从篝火的烟雾后面站了出来，那是家园部落的长者，他正指着你。是的，你被选为了探索者，被召唤去完成新的使命。为了家园部落能够延续，你必须用你的生命做赌。

推动故事发展

冒险召唤在各种不同的电影编剧理论里是以别的名称出现的，

比如煽动事变、引发事变、催化剂或者触发器。所有人都认为，介绍主角的任务完成以后，必须由某个事件推动故事发展。

冒险召唤可能会以信号或者信使的形式出现。它可能是一个刚刚发生的事件，比如宣战；或者是收到一封电报，说亡命徒们已经从监狱里出来了，他们将会搭午时的火车来到镇上，目的就是枪杀治安官。从法律程序的意义上讲，递交状纸或许可证、发出传票都是召唤的方式。

召唤也可以仅仅是英雄心里的一次搅动——一个来自无意识的信使带来了新闻：改变的时候到了。这些信号有时是以梦境、幻想或者幻觉的形式出现的。《第三类接触》里的罗伊·尼亚里收到的召唤是从他的潜意识里浮现出来的挥之不去的魔塔画面。预言的或者令人不安的梦也给了我们情感改变或者精神改变将至的隐喻，让我们为新的成长做好心理准备。

英雄可能已经受够了周遭的事物。不舒服的感觉日积月累，总有把英雄推上冒险的那一天。《午夜牛郎》里的乔·巴克在餐馆里刷盘子刷得腻歪了，感觉到了来自体内的召唤让他上路冒险。在更深的层面上说，是人类共通的需求在驱使他，但那个餐馆里痛苦的最后一天终于把他推了出去。

同步性

英雄的冒险召唤有可能是一连串的意外或者巧合。荣格在他的研究里把这一神秘的状况称为**同步性**。恰巧出现的言辞、思想或事件会产生意义，同时引出采取行动做出改变的需求。希区柯克的《火车怪客》等很多惊悚片的故事发展都是源于“命运之手”把两个人一起扔到了突发事件里。

诱惑

冒险召唤可能会以**诱惑**的方式对英雄进行召唤，比如来自一张醒目的旅游海报的诱惑，或是受到了梦中情人的目光诱惑。诱惑也可以是黄金的光芒、有关宝藏的传闻，或者野心之歌。亚瑟王传说中单纯的青年英雄珀西瓦尔[1]（亦称帕西发尔）的冒险召唤是他看到的五名身着华丽铠甲、骑马执行任务的骑士。珀西瓦尔从没见过这种场面，就在震撼中跟着他们去了。他被驱使着想要知道他们是谁，这时他还没有意识到他的命运就是成为他们当中的一员。

① Percival，亚瑟王麾下圆桌骑士之一，被认为是出类拔萃的骑士。

带来改变信号的信使

在故事里，冒险召唤一般都是来自于某个信使原型的角色。承担信使功能的角色可以是正面的、反面的或者中立的，但他一定会把面对未知世界的邀请或挑战交给英雄，从而推动故事的发展。在某些故事里，信使同时也是英雄的导师，他是一个为英雄的利益考虑的智者。在另一些故事里，信使就是敌人，带着挑战直扑英雄的面门而来，或是把英雄引诱到危险当中。

一般来说，英雄在开始的时候很难分辨信使面具后面的究竟是敌是友。很多英雄会把发出善意召唤的导师当做是敌人，抑或把恶人的挑衅当成是进入愉快历程的友好邀约。在惊悚片和黑帮片里，作者也许会刻意地模糊召唤的真实感。阴暗的人会发出模棱两可的提议，英雄必须用尽浑身解数才能够正确分辨。

很多英雄都看不到正常世界里的问题，也感觉不到改变的需要。他们可能处在一种否认的状态。他们找来一堆精神寄托、嗜好和自我防御机制，得过且过。信使的任务就是把这堆心理支撑拆掉，宣布英雄的世界是不稳固的，只有通过行动、冒险和旅程才能让其恢复健康与平衡。

侦察期

俄罗斯童话专家弗拉基米尔·普洛普把故事早期的一个常见阶段称为**侦察期**。这时恶人开始对英雄的领地进行调查，比如询问附近的小孩儿，或是查找关于英雄的信息。这种信息收集可以是冒险召唤的一种，警告观众和英雄，有些事情不大对劲，斗争即将展开。

迷惘和不快

冒险召唤对于英雄来说一般都意味着不安和迷惘。信使经常会偷偷接近英雄，用一种伪装获取他的信任，在变形之后再发出召唤。阿尔弗雷德·希区柯克导演的《美人计》就是一个很好的例子。影片的英雄是英格丽·褒曼饰演的浪荡女孩儿，她的父亲被宣判为纳粹间谍。冒险召唤来自于加里·格兰特扮演的美国特工信使德夫林，他想招募她，让她渗透到纳粹的间谍组织里去。

开始的时候，他装作一个只对喝酒、跑车和美女感兴趣的浪荡哥儿，以他的魅力进入了她的生活。但后来，她意外地发现他其实是个“条子”，接着他变形成了信使的样子，向她发出了极具挑战性的冒险召唤。

褒曼喝了一夜的酒，当她在床上醒来时，站在门口的格兰特命令她喝一杯香槟，好让胃舒服一些。虽然不好喝，但他还是硬让她喝了。这杯香槟象征着冒险中新的能量，跟她习惯的那些东西相比就像毒药一样难喝，但它最终会成为她的苦口良药。

在这场戏里，格兰特倚在门上，他的剪影让他看上去像黑暗天使一样。从褒曼的角度看过去，这个信使可能是天使也可能是恶魔。恶魔的可能性其实暗藏在了他的名字里——德夫林（Devlin）和恶魔（Devil）很接近。当他进入房间，发出冒险召唤时，希区柯克选择了让人头晕的主观镜头，这反映了躺在床上的英雄褒曼的宿醉状态。格兰特看上去就像倒挂在天花板上一样。在电影的象征性语言里，这个镜头表现了他从浪荡哥儿到信使的身份转换，以及这种转换给英雄所带来的迷惘。格兰特于是发出了爱国的召唤，让她打入纳粹的间谍组织。发出召唤的时候，格兰特正面朝上，并且第一次被光照得明亮，这表现了召唤使褒曼那个角色冷静了下来。

在他们的谈话当中，褒曼头上的一个矫揉造作的小丑形状发卡掉了下来，象征着她如同童话故事里的公主一样的迷幻生活必须完结了。同时，背景声里，一列远方的火车正在鸣笛离站，暗示着长途旅程的开始。在这一组镜头里，希区柯克调动了所有的元素来预示：改变的重要边界已经很近了。冒险召唤对于英雄来说意味着迷惘和厌恶，但对她的成长来说却又是不可或缺的。

缺失或需求

英雄在正常世界里的生活中的某些缺憾和损失也是一种冒险召唤的形式。在电影《火种》[2]里面，当一个石器时代的部落保存在骨架笼中最后的火种熄灭时，冒险就得开始了。部落的成员因为失去火种而被冻死、饿死。英雄接到的冒险召唤是一个妇女把骨架笼放到了他的面前，不用语言便表达出：必须通过冒险来弥补遗失。

爱人被绑架，或者失去其他贵重的东西——如健康、安全或爱情，都可以作为冒险召唤。

② *The War of Fire*, 1981，法国电影，讲述原始人类寻找火种的故事。该片以科学地再现旧石器时代人类的生活著称。

别无选择

在某些故事里，英雄别无选择之时可能就是冒险召唤。当问题没法再处理，周围的人都受够了英雄，或者英雄身陷囹圄之时，唯一的一条路就是投身冒险。乌比·戈德堡在《修女也疯狂》里扮演的角色因为目睹了黑帮杀人而不得不化身成修女藏身。她的选择非常有限——假装成修女，或者去死。有些别的英雄连这点儿选择都没有——他们被敲晕之后带到了大海上，在不知不觉中被带入了冒险，不论喜欢与否都只能投身其中了。

给悲剧英雄的警告

不是所有的冒险召唤都是正面的、导向令人激动的冒险的。很多召唤对于悲剧英雄来说可能只是对恐怖厄运的警告。在莎士比亚的《尤利乌斯·凯撒》里，一个角色喊出了警告，“小心三月十五日[3]”。在《白鲸记》里，一个疯老头子警告船员们：他们的冒险会引发灾难。

不止一个召唤：召唤之等待

由于很多故事都具有多个叙事层面，一个故事可以有多个冒险召唤。一个像《红河》那样不规则伸展的史诗，会需要好几场召唤的戏。约翰·韦恩扮演的汤姆·邓森接到了来自心灵的召唤：他的爱人催促他留下或者带着她一起踏上征途。邓森也发出了另一个召唤：他请牛仔们一起加入南北战争之后第一次大规模的驱赶牛群。

《绿宝石》给英雄琼·怀尔德的冒险召唤是复杂的。她的姐姐打来电话说，她被哥伦比亚的黑帮绑架了。解救姐姐的需要设定了对应实际冒险的简单召唤，而这场戏里还有一种更深层次的召唤。琼打开了来自她姐夫的信，发现了一张藏宝图，宝藏的名字叫“Corazon”——“心灵”，这暗示着琼也被召唤进入了心灵的冒险。

③ 在凯撒遇刺之前，曾有人警告他，有人企图在三月十五日行刺他。

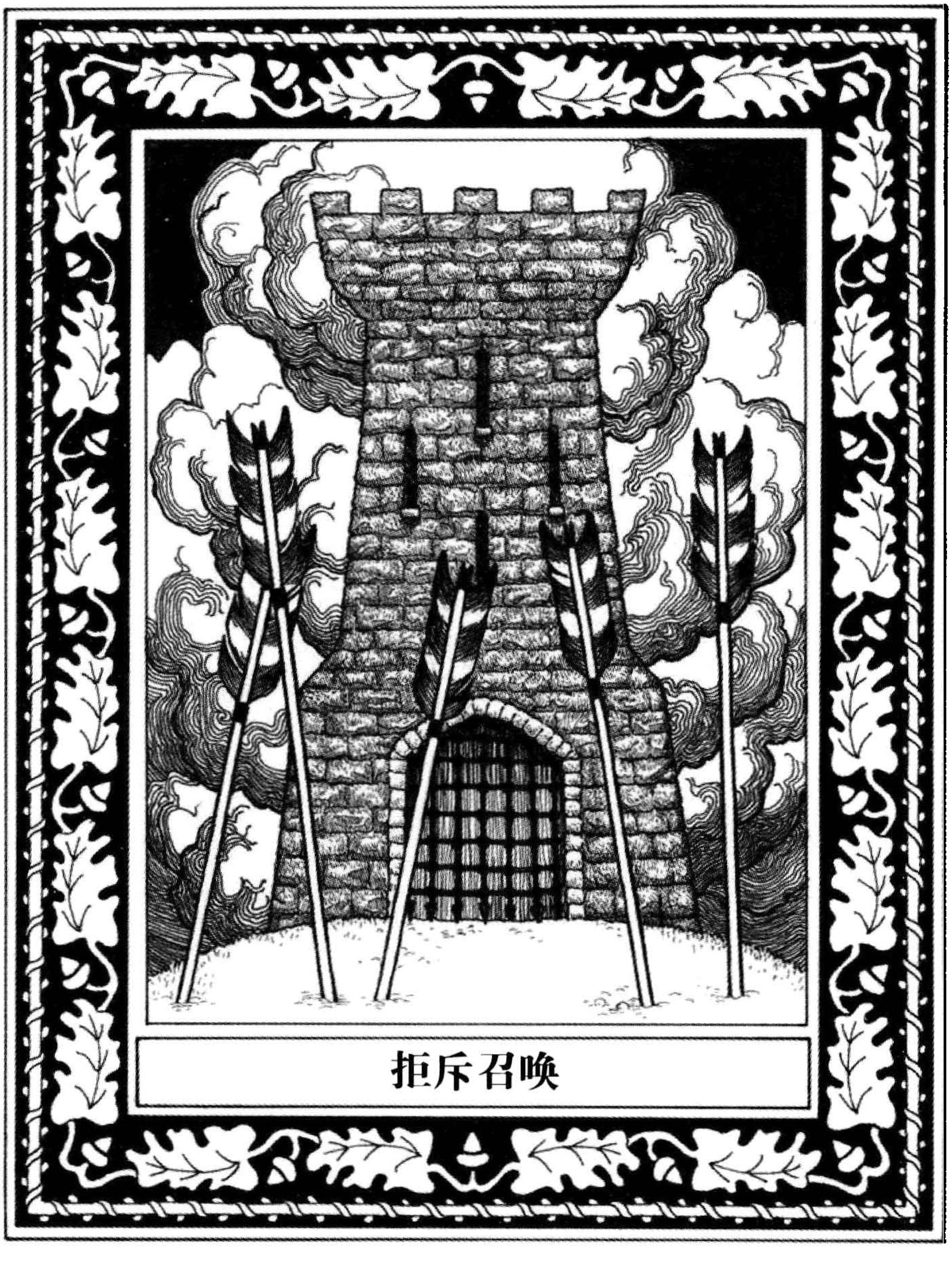
《绿野仙踪》

当古勒克小姐不怀好意地带走了小狗托托时，多萝西心里的忐忑不安达到了顶点。多萝西灵魂的两派开始了冲突。压抑性的阴暗能量正试图克制住和善的直觉。幸好托托跑掉了。多萝西的直觉向她发出了冒险召唤，她听凭直觉驱使，从家里跑了出来。她感到无所适从，作为养母的婶婶非但没有对她施以同情，反而责备了她。于是，她开始回应召唤，头上的天空布满了改变之云。

冒险召唤是一个选择的过程。当社会中出现了不稳定的状况时，必须有人自告奋勇或是被推举，成为担负责任的人。迟疑的英雄会回避责任，他们需要被反复地召唤。而主动的英雄则回应着内心的召唤，他们不需要外部的催促，将自己选做了冒险家。这种具有合作态度的英雄毕竟是少数，大多数英雄还是得拿鞭子抽着、拿话哄着、拿车拉着、拿东西诱惑着，甚至拿棒子敲晕才会开始冒险。很多英雄对冒险召唤的努力回避能给我们提供极具娱乐性的好戏。那些斗争均出自不情愿的英雄，坎贝尔称之为拒斥召唤。

旅途上的思考

1. 《公民凯恩》、《正午》、《致命吸引力》、《本能》和《大白鲸》里的冒险召唤分别是什么？召唤来自什么人或者什么事物？召唤者代表了哪种原型？
2. 你经历过哪些冒险召唤，你的反应是什么？你有没有向别人发出过冒险召唤？
3. 如果没有冒险召唤，故事能否成立？试列举没有召唤的故事。
4. 在你写作的故事里，如果把召唤移到剧本的另一处，会不会产生改变？你最晚什么时候发出召唤，这种延迟好吗？
5. 发出召唤的理想地点在哪里？如果不在那里，你能否依然发出召唤？
6. 你有没有不依照套路发出召唤的有趣方法？
7. 你写的故事可能需要一连串的召唤。在每一次召唤中，谁被召唤到什么层次的冒险中？


拒斥召唤

第三阶段：拒斥召唤

"你不是这块料，琼，你晓得。"

——引自黛安·托马斯的电影剧本《绿宝石》

英雄现在面临的问题变成了如何回应冒险召唤。如果设身处地地替英雄想想，就会觉得这确实是难过的一关。你得面对完全未知的未来，还要对刺激却又充满生命危险的冒险点头微笑——确实强人所难。所谓"冒险"，正因为危险得很。你站在恐惧的边界上，不难理解你的犹豫，甚至是拒斥召唤——至少是暂时的拒斥。

> 探索者，收拾好你的行装。想想将要面对的危险，回忆过去的苦难。未知的幽灵在我们之间游走，将我们停在了边界之上。有些人放弃了责任，有些人犹豫了，还有些人被忧心的家人扯住了后腿。你听到人们在小声说前面的旅途注定是有勇无谋者的坟墓。你感到恐惧收紧了你的呼吸、加快了你的心跳。你是否应该留在家园部落，让其他人去送死？你是做探索者的料吗？

在真正的旅程开始以前，路途上的停滞有着非常重要的戏剧性功能，它向观众发出信号：冒险是危险的。它不是随随便便的行动，而是一场充满了危险且赌注甚高的赌局，赌的是英雄的运气和性命。

英雄在这里需要停下来权衡，为下面的行动做出真正的选择，在这次迟疑或拒斥之后，英雄将会以生命为代价，为了赢得目标而全身心地投入到冒险之中。这里的停顿也迫使英雄去仔细审视自己的使命，他也许会重新设定自己的目标。

回避

英雄对冒险的第一反应如果是躲避，那是正常的。连耶稣都会在受难前夜的客西马尼园[1]里祈祷“求你让这苦杯离开我。”他其实就是想知道有没有回避试炼的可能。此行是否必要？

就算是最英勇的银幕英雄也会在这个时刻迟疑、不情愿，或是直接拒斥召唤。兰博、洛奇和约翰·韦恩扮演过的数不清的角色都会在第一时间拒绝摆在眼前的冒险。拒斥的一个通用的理由是过去的经历。英雄都号称自己过去丰富的经历让他们觉得这样的冒险行动是愚不可及的。他们不会再一次做蠢事了。英雄的反对情绪一直会延续，直到他因为更强烈的、赌注更高的诱因（比如亲友的死亡或被绑架）或是因为英雄天生的冒险精神、荣誉感而战胜拒斥感。

借口

大多数拒斥召唤的英雄都会找出一大堆站不住脚的借口。他们因为不愿正视自己不可避免的命运而赤裸裸地拖延时间，号称自己如果不是因为手头的一堆急事需要处理，是会投身冒险的。这些其实都只是暂时的障碍，一般都会被冒险的紧迫性所消灭。

坚持拒斥会导致悲剧

坚持拒斥召唤可能会导致灾难。在《圣经》当中，罗得的妻子因为不听上帝的召唤，在离开索多玛的时候回头看了一眼而变成了一根盐柱。回头看、陷在过去、否认现状，都是不同形式的拒斥。

持续的拒斥重要的召唤是悲剧英雄的标志之一。在《红河》的开始阶段，汤姆·邓森拒斥了心灵冒险的召唤，而开始滑向毁灭的命运。他一直拒斥着打开心灵的召唤，走在了悲剧英雄的路上。直到他在第三幕里接受了召唤，他才免于承受悲剧英雄的悲惨命运。

① Garden of Gethsemane，著名的耶稣圣地之一，耶稣曾在园内祈祷。最后的晚餐后，耶稣及其门徒来到此地，罗马士兵随即到此抓获耶稣。

相互矛盾的召唤

其实汤姆·邓森同时面临着两个冒险召唤。心灵冒险的召唤来自于他的爱人，但他却接受了来自他男性自我的召唤，独自走上了一条大男子主义的路。英雄在冒险的不同阶段也许必须面对相互矛盾的召唤做出选择。拒斥召唤正是阐明英雄的艰难抉择的时刻。

正面的拒斥

对于英雄的发展来说，拒斥召唤一般都是负面的和危险的时刻，因为英雄之旅有可能就此破产或是导向歧路。然而，在一些特别的情况下，拒斥召唤对于英雄来说却是智慧而正面的。如果召唤是恶魔的诱惑或是灾祸的传票，那英雄的拒绝显然是聪明之举。三只小猪无视大坏狼的口若悬河，明智地拒绝把门打开。在电影《飞越长生》里，布鲁斯·威利斯演的角色接到数个让他服用长生不老药的召唤。他无视伊莎贝拉·罗西里尼[2]颇具诱惑性的怂恿，坚决地拒斥了召唤，拯救了自己的灵魂。

艺术家英雄

正面的拒斥召唤的另一种特殊状况就是英雄是艺术家的情形。我们这些作家、诗人、画家和音乐家会遇到难解而且矛盾的召唤。为了给艺术寻找素材，我们必须把自己全身心地浸泡在社会里，独自一人进行艺术创作。就像故事里的很多英雄一样，我们会接到矛盾的召唤，一种来自于灯红酒绿的外部世界，一种来自于内心，而我们必须在两者之间做出选择，或是做出妥协。如果接受高级的召唤、选择表达自我的话，那我们可能就必须拒绝被约瑟夫·坎贝尔称为“来自社会的糖衣炮弹”之召唤。

当你为了伟大的冒险而准备就绪的时候，正常世界多少已经有所察觉了，它会缠住你的。它会唱好听的，不停地唱，就像海妖塞壬要把奥德修斯和他的船员引诱到礁石上一样。奥德修斯不得不用蜡把船员的耳朵统统堵住，这样他们才不会被塞壬迷人的歌声诱向死亡。

② Isabella Rossellini，美国著名电影演员。另外她是英格丽·褒曼的女儿。

然而，奥德修斯还是得让船员们把他自己也绑到桅杆上，这样他才不会把船引向危险。艺术家有些时候就像是绑在桅杆上的奥德修斯，一边深切地感受着来自生活的诱惑歌声，又一边自愿地将自己限制在了自己的艺术之舟里。艺术家拒斥着来自社会的强大召唤，就是为了跟随来自艺术表达自由的召唤。

自愿的英雄

有些英雄在这一阶段会表达恐惧、迟疑或者拒斥，而另一些英雄则没有丝毫的迟疑或恐惧。他们是欣然接受或是主动探寻冒险召唤的**自愿的英雄**。普洛普称之为“探寻者”，而非“受害的英雄”。然而，即便在自愿的英雄的故事里，依然能够看到表示恐惧和怀疑的拒斥召唤。其他的角色会表达对前方旅程的恐惧、向英雄和观众发出警告。

像《与狼共舞》里的英雄约翰·邓巴那样的英雄可能已经超越了死亡的恐惧。在电影一开始的时候，他就曾寻死，他自杀般地面对匪徒的来复枪却奇迹地生还了。他自愿地主动寻找去西部的冒险召唤，没有丝毫的拒斥和迟疑。但北美草原的危机和艰险通过其他角色的命运传达给了观众，那些角色代表的正是拒斥召唤。疯狂而可怜的军队长官就是这样的一个角色，他给邓巴的“命令”都像涂鸦一样。在他身上，我们看到了邓巴命运的一种可能。西部的边远地区既怪异又充满了挑战，足以把某些人逼疯。这位军官一直无法接受社会现实，他以否认现实和幻想的方式回避着，最终为了拒斥边远地区的召唤而开枪自杀。

另一个带有拒斥能量的角色是电影里那个把邓巴送到他边远岗位上的邋遢马车夫。他除了对印第安人和大草原的恐惧以外一无所有，他希望邓巴拒斥召唤、放弃计划、回到文明的地方去。而这个马车夫的结局是被印第安人残忍地杀害，他的命运代表着邓巴的另一种可能。尽管英雄本人没有拒斥，但冒险的危险性通过另一个角色戏剧性地表现了出来。

边界护卫

英雄在战胜了恐惧、投身冒险之后可能会遇到强力角色带来的考验，强力角色会引发恐惧和怀疑，质疑英雄坚持下去的价值。他们就是边界护卫，在冒险还没开始以前挡住英雄的去路。

在《绿宝石》里，琼·怀尔德为了她在哥伦比亚被绑架的姐姐而接受了召唤，全身心地投入到冒险之中。然而，恐惧和拒斥的可能性还是在与她的经纪人的一场戏里表露无遗。琼的经纪人带着让人惧怕的边界护卫面具，她是一个严厉而愤世嫉俗的女人，她有力地强调着前方的危险，想让琼打退堂鼓。像一个念咒的巫女一样，她断言琼不是当英雄的料。琼甚至对她有些认同了，但姐姐的性命之忧还是让琼决心投身冒险。尽管琼本人并没有拒斥召唤，但恐惧、怀疑和危险还是毫无遗漏地传达给了观众。

某些角色可以通过变换面具来转换所代表的原型，琼的经纪人就是一个好的例子。她起先作为琼的导师和朋友出场，既是她职业上的伙伴，也是她的闺蜜。但这个导师变成了厉害的边界护卫，用严厉的警告挡住了冒险之路。她就像个过度保护女儿的妈妈，不让琼通过自己的错误学习成长。此时此刻，她的功能是测试英雄投身冒险的决心。

这个角色还有另一个重要的功能——她向观众提出了一个戏剧疑问：琼是不是真的够资格成为英雄，她能够从冒险中生还吗？这种怀疑其实比“明知英雄会应付好每件事”而有趣得多。这类问题会让观众产生情感上的悬念，他们看着英雄前进时脑子里就会一直挂着不确定性。对召唤的拒斥一般都会引发这样的怀疑。

我们经常会见到导师变换面具，履行边界护卫的功能。有些导师把英雄引向更深的冒险之中；也有些导师挡住英雄，不让他投身社会不认可的冒险——非法、愚蠢或是危险的道路。这样的导师和边界护卫实际上是社会或者文化的强大化身，警告英雄不要太出格。在《比佛利山超级警探》里，艾迪·墨菲的底特律警长从中作梗，命令他放手这个案子，还画了一条线不让墨菲逾越。当然，墨菲以迅雷不及掩耳之势跨了过去。

神秘的门

英雄会不可避免地冲出导师或边界护卫设定的界限，原因就是我们称为神秘门法则的规律。当《美女与野兽》里的贝儿被告知她掌管了整个野兽的家，而唯一的例外是一扇不许她打开的门，我们就知道她会在某个时刻被驱使着打开那扇神秘的门。如果潘多拉被告知她绝不能打开盒子，那她就会时时刻刻想着朝盒子里偷看一下。如果美人普赛克[3]被告知绝不能看她的爱人丘

③ Psyche，希腊神话中的美丽女子，受到了维纳斯的嫉妒，却获得维纳斯之子爱神丘比特的爱慕，并成为其妻子。

比特一眼，那她就会想方设法地看他。这些故事都象征着人类的好奇心——想知道一切隐藏的事物和一切秘密的强大动力。

《绿野仙踪》

多萝西离家出走以后，遇见了神奇教授的狂欢节马车。教授是一个智慧的长者，试图在危险旅程的边界上阻止多萝西前进。这时的多萝西是个情愿的英雄，于是，向观众描绘前方有多么危险的任务就落在了教授的身上。在一点萨满魔法的帮助下，他说服了她。他暂时地说服了多萝西拒斥召唤。

但从实际效果来说，神奇教授其实是发出了回家的召唤，让多萝西跟自己的女性能量讲和，再次接受艾姆婶婶的爱，并处理好自己的情绪而不是一味地逃避。

尽管多萝西暂时转身往回走，但她生命中的强大动力已经启动了。她发现，具有恐怖力量的龙卷风已经把她的亲人和伙伴都吹到了地底下看不见的地方，那龙卷风象征着她心中激起的情绪。没人能听到她说话。她现在独自一人，身边只有小狗托托——她的直觉。跟很多的原型一样，她也发现只要踏上了冒险的旅程，她就再也回不到原来的地方了。最终，拒斥是毫无意义的。她已经破釜沉舟，必须接受后果，迈出英雄之旅的第一步。

多萝西在空房子里面暂避。空房子在梦境里普遍象征着旧有的人格结构。然而，由她自己引发的飓风般的变化力量径直向她扫来，没有任何结构能够挡住它的强大力量。

拒斥或许是一个微妙的时刻，也许接到和接受召唤之间只隔着一两句犹豫的说辞。（一般来说，旅程的几个阶段可以合并到一个场景中，民俗学家称之为“异文合并”（conflation）。）拒斥可以只是故事开始不久后的一步，也可以出现在沿途的每一步上——这要取决于英雄的性格。

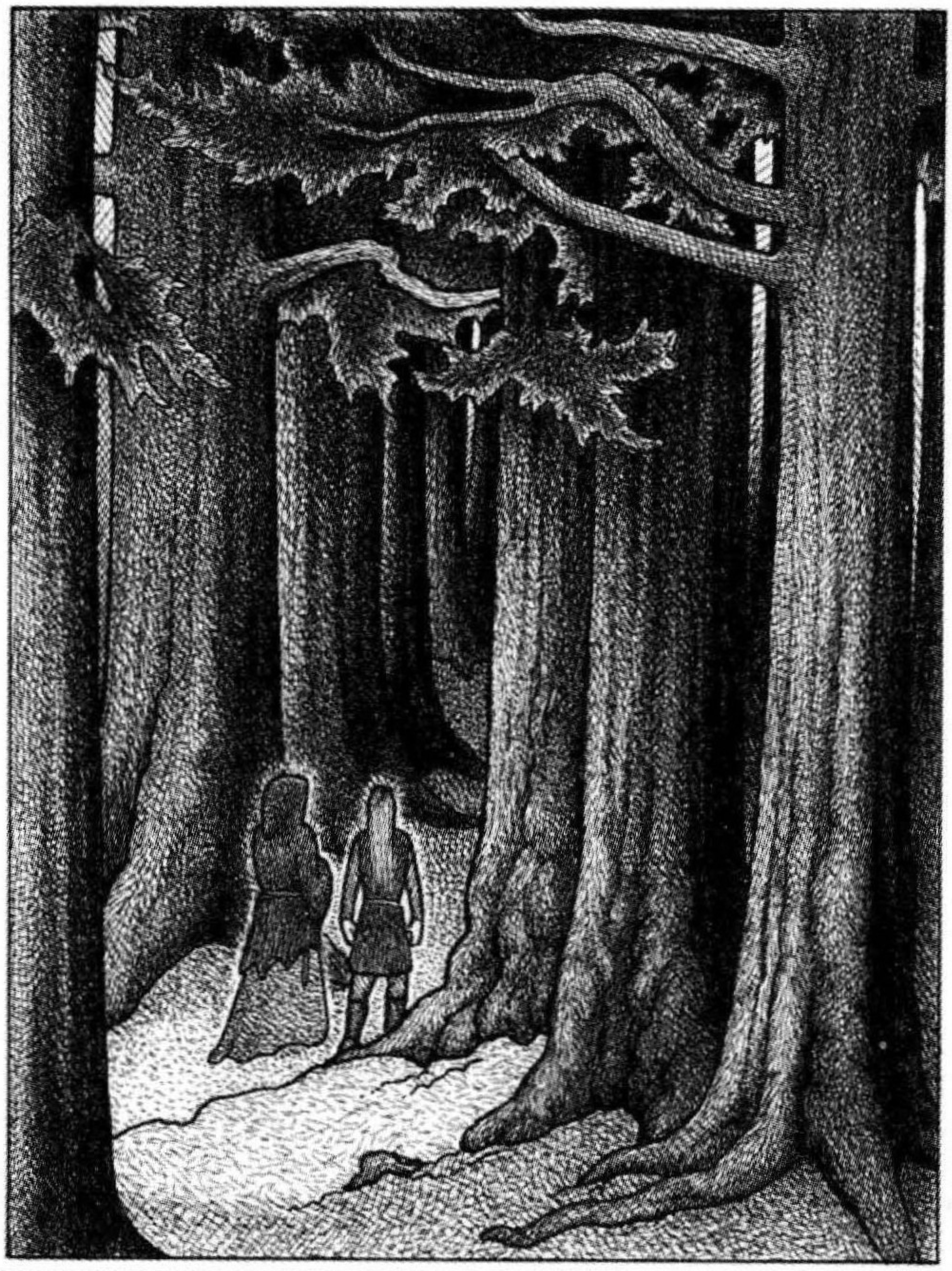
拒斥召唤可以成为让冒险改变方向和焦点的好机会。大清早就出发的冒险或者为了逃避不快的冒险有可能会引发更有精神深度的冒险。

英雄在边界上犹豫、经历恐惧、让观众知道前方挑战的可怕，但在智者、保护人或者魔法礼物的帮助下，恐惧最终会被战胜或搁置。智者和保护人代表

着下一阶段的能量：见导师。

旅途上的思考

1. 《致命吸引力》、《风月俏佳人》和《红粉联盟》里的拒斥召唤是怎样的？拒斥召唤或者迟疑对于所有的故事、所有的英雄来说都是不可或缺的吗？
2. 在你写作的故事里，英雄怕什么？其中有没有假恐惧或者妄想？什么是真恐惧？真恐惧的表达方式有哪些？
3. 他们拒斥冒险召唤的方式是什么？拒斥的后果又是什么？
4. 如果你的主角是情愿的英雄，有没有向观众阐明危险的其他角色？
5. 你有没有拒斥过冒险召唤？如果你接受了这些召唤，你的人生会变成什么样？
6. 你有没有接受过你现在觉得应该拒斥的冒险召唤？



见导师

第四阶段：见导师

“她（雅典娜）以门特的形象出现，惟妙惟肖……”

——荷马的《奥德赛》

如果你还没准备好面对前方的“未知地带”，拒斥召唤也不是一件坏事。在神话和民间传说里，**导师**会以智者和保护人的形象出现，帮助完成准备工作。导师对英雄提供的服务包括保护、引导、讲授、考验、训练，还有提供魔法礼物。弗拉基米尔·普洛普在对俄罗斯民间传说的研究中称这一角色类型为“捐赠者”（donor）或“提供者”（provider），因为它的功能恰恰是给英雄提供在旅程中所需要的东西。英雄之旅的见导师阶段会让英雄获得补给、知识和自信，用以克服恐惧、开始冒险。

探索者，如果你在冒险的起点感到惧怕，就去跟家园部落的长者们商量吧。找那些曾经出去过的人，学习关于水坑、捷径和果园的学问，学习躲避荒地、流沙和野兽的诀窍。老人已经衰弱得没法再出门了，但他掏出了落满灰尘的地图。部落的巫师往你手里塞了什么东西——那是一个魔法礼物，一个将会保护和引导我们的威力巨大的护身符。现在，我们可以带着更大的自信轻松上路，因为我们带着家园部落集合起来的智慧。

英雄与导师

所有类型的电影和小说都在不停地讲述英雄和导师这两种原型间的关系。

《空手道少年》[1]系列、《春风不化雨》[2]和《为人师表》[3]都是完全在讲述师生间教学过程的电影。而《红河》、《普通人》、《星球大战》和《油炸绿番茄》[4]等无数的电影都在英雄人生的重要时刻显示导师的关键性力量。

智慧的源泉

在一个故事里，即便没有人履行导师原型的功能，英雄也几乎一定会在投身冒险之前与某种智慧的源泉接触。英雄可以向前人讨教经验，也可以从自己以前用高额代价进行的冒险中汲取智慧，不论用哪种方式，聪明的英雄会查询冒险地图，寻找前人的记录、图表和航海日志。一个旅人如果即将踏上充满挑战、容易迷失的英雄之旅，停下来看看地图绝对是明智之举。

对于讲故事的人来说，见导师可以是一个充满了冲突、吸引力、幽默和悲剧性的阶段。这一阶段基于一种情感关系，一般来说是英雄和导师（某种提供意见的人）之间的关系，而当智慧和经验从一代人传到下一代的时候，观众会喜欢看这种关系。所有人都有过这种跟导师或楷模的关系。

民间传说和神话里的导师

民间传说里全是这样的描写：具有魔力的保护人授予英雄礼物并且在旅途上予以引导。我们读到过帮助鞋匠的小精灵、俄罗斯童话故事里帮助并保护小女孩的动物们、给予白雪公主庇护的七个小矮人、还有穿靴子的会说话的猫[5]——它帮贫穷的主人成为国王。这些角色都是形象化了的导师，这一强大的原型总是帮助并引导着英雄。

神话里的英雄会从他们所处世界的女巫、男巫、女巫医、幽灵和神祇那里获取建议和帮助。荷马故事里的引导者是提供魔法援助的守护神和守护女神。有些英雄是被介于人神之间的魔法生物（比如半人马）抚养长大和训练出来的。

① *The Karate Kid*，1984，来到新环境的男孩遇到一系列挑战，一个园丁开始教导他空手道，让他领悟更多人生道理。

② *The Prime of Miss Jean Brodie*，1969，关于女子学校的师生故事。

③ *Stand and Deliver*，1988，以南美移民子女为主的学生们，在老师的教导下，破除偏见，赢得考试和经费。

④ *Fried Green Tomatoes*，1991，女主人公对自己的婚姻和生活感到失望，这时候她遇到了养老院里一位快乐开朗的老婆婆，老婆婆给她讲了一个故事。

⑤ 法国作家夏尔·佩罗童话作品中的角色。

喀戎：一个样板

很多希腊英雄的导师都是半人马喀戎，他是所有智慧长者的样板。作为奇怪的人马混合生物，喀戎是整整一个排的希腊英雄的养父兼教练，他们包括：赫拉克勒斯、阿克特翁[6]、阿喀琉斯[7]、珀琉斯[8]，还有古代最棒的外科医生阿斯克勒庇俄斯[9]。在喀戎身上汇集了很多古希腊人对导师的看法。

一般的理解是，半人马是狂野而凶残的生物。喀戎不同寻常的善良而平静，但他依然保留着一些野马的本性。作为一个半人半兽的生物，他和很多文化里的萨满巫师有所关联——巫师会为了连接动物的力量而穿着兽皮舞蹈。喀戎代表了狂野自然的能量和直觉，是教化把他变得驯服而有教养。就像那些萨满巫师一样，他是人类与自然、宇宙的更高级力量间的桥梁。故事里的导师一般都会表露出与自然或与某种精神世界间的联系。

作为导师，喀戎通过耐心地教授射箭、诗歌和手术等技艺，把接受培训的英雄们带过了成人的边界。喀戎不是总能从他的努力当中获得很好的回报。比如，有暴力倾向的学生赫拉克勒斯用魔箭将他射伤，以至于痛苦难当的喀戎在众神面前祈求一死。最后，当喀戎在阴间替下了普罗米修斯，将他救回人间之后，喀戎颇具英雄气概的牺牲给他自己赢得了古希腊最高的荣誉。宙斯为他做了一个星座，并将其列为黄道十二宫之一的射手座，一个射箭的半人马。古希腊人显然很尊重教师和导师。

门特其人其事

导师（“Mentor”门特）这个词来自于《奥德赛》里面的同名角色。门特是奥德修斯忠诚的朋友，奥德修斯打完特洛伊战争回家时把儿子忒勒马科斯托付给了他。后来，门特把自己的名字分享给了所有的引导者和教练，成为导师的代名词。实际上，智慧女神雅典娜才是门特的真身，她在幕后起着作用，把导师原型的能量带到了故事里。

这位“长着闪亮眼睛的女神”非常着迷奥德修斯，想把他平安地送回家。她也留意着他的儿子忒勒马科斯。她发现，忒勒马科斯的故事还停留在《奥德赛》刚开场的时候（正常世界），他的家被一群追求他妈妈的傲慢的家伙

⑥ Actaeon，希腊神话中的一位年轻猎人。他在打猎过程中撞见贞洁女神阿耳忒弥斯（Artemis）和众仙女在沐浴，结果被女神变作一头野鹿，最后被他自己的猎狗追逐并撕碎。

⑦ Achilles，希腊神话中的英雄，特洛伊战争中希腊方面最强大的战士，周身刀枪不入，唯有脚后跟是他唯一的弱点，后来果因脚后跟被箭射中致死。

⑧ Peleus，阿耳戈英雄之一，海洋女神忒提斯（Thetis）的丈夫，阿喀琉斯的父亲。

⑨ Aesculapius，希腊神话中的医神，太阳神阿波罗（Apollo）之子。

占据着。雅典娜决定化身成人类去解决这个问题。导师原型的一个重要功能就是推动故事的发展。

首先，她变化成了一个名为门忒斯的游侠模样，向忒勒马科斯发出了让人兴奋的挑战——勇敢地面对那些追求者，寻找父亲（冒险召唤）。忒勒马科斯接受了挑战，但他被那些追求者所嘲笑，受到了打击，想放弃任务（拒斥召唤）。故事看上去又要停滞了，但雅典娜为了解除僵局而变身成了他的老师门特。她在伪装下给他鼓劲、打气，还帮他找齐了船只和船员。所以，尽管英语里用“门特”来称呼智慧的顾问和引导者，真正在背后起作用的其实是智慧女神雅典娜。

雅典娜代表着这一原型全部的纯粹能量。如果她以真身出现，很可能会让英雄吓得魂飞魄散，所以神明对我们说话一般都会通过一些暂时具有神性的人。好的教师或导师都会对学习非常地**喜爱**，而这种感觉可以传递给学生或者观众。

门忒斯和门特这两个名字，还有英语里的“Mental”（意为“精神的”），都是源于希腊语里的“Menos”——这个词意为思维，同时也有着意图、力量、目的、头脑、精神和记忆的意思。导师在故事里主要作用于英雄的思维，能够改变其意识或者转变其意志。即便有些导师会赠予英雄实际的礼物，导师还会增强英雄的思维，让其充满信心地面对试炼——Menos 也有信心的意思。

避免导师成为俗套角色

观众对于导师原型是极端熟悉的。智慧长者的行为、态度和功能在千万个故事里都出现过，已经是尽人皆知了，导师很容易会落入俗套或者模式化——善良的仙女教母或是戴着尖帽子、留着白胡子的男巫。为了让你的创作不落俗套，向原型挑战吧！让导师的大头朝下，让导师的内外颠倒，或者干脆故意不要导师，看看会发生什么。导师的缺席会给英雄带来特别而且有趣的状态。但是，一定要注意原型的存在，也要注意观众对它的熟悉程度以避免用俗。

误导

观众不会介意偶尔在导师（或者其他角色）的身上被误导。真实生活中尽是让我们大跌眼镜的人。导师的面具可以用来把英雄骗到罪恶的人生里去。《雾都孤儿》[10]里的费金就戴着导师的面具，征募小男孩做小偷。导师的面具

⑩ *Oliver Twist*，英国作家狄更斯的作品。费金（Fagin）是小说中盗贼团伙的首领。

可以用来把英雄带入危险的冒险里，在不知情的状况下为恶人工作。在电影《谍海密码战》里，格利高里·派克被一个假的智慧长者所骗，开始为间谍组织工作。你可以让观众相信他们眼前的角色是传统、善良、乐于助人的导师，然后再让这个角色暴露出截然不同的本质，利用观众的期待和预设去让他们吃惊吧。

导师和英雄间的冲突

如果英雄忘恩负义或者有暴力倾向，那么导师和英雄间的关系会发生悲剧性的或者是致命的转变。尽管赫拉克勒斯有着无双英雄的美誉，让人害怕的是，他有伤害导师的倾向。除了给喀戎巨大的伤痛以外，赫拉克勒斯还用七弦琴猛砸音乐老师里诺斯[11]的头，只因为他讨厌上音乐课。

有时候，导师会变成恶人或背叛英雄。电影《埃格惩罚》里有一个明显好心肠的导师（由乔治·肯尼迪扮演），他令人吃惊地要杀他的英雄学生（由克林特·伊斯特伍德扮演）。北欧神话里的矮人雷金一开始是屠龙者西格德的导师，帮他重新锻造了他受损的剑。但是，日久见人心，雷金其实是个骗子。龙被杀之后，他预谋杀死西格德，把财宝据为己有。

在德国民间故事里有一个侏儒妖怪[12]，他最初是一个导师，帮助女英雄实现了她父亲夸下的海口，把麦秸纺成金子。但他所要求的回报实在是太高了——他想要她的小孩儿。这些故事教给我们，不是所有的导师都值得信赖，应该留个心眼，弄清楚导师的动机。这也是区分建议是好是坏的一种方法。

导师有时候会让崇拜他的英雄失望。在电影《史密斯先生到华盛顿》里，吉米·斯图尔特发现他的导师和楷模——克劳德·雷恩斯饰演的高贵参议员其实跟参议院里的其他人一样怯懦而不诚实。

导师就跟父母一样，可能会对被监护人难以割舍。保护性过强的导师会导致悲剧。小说《特里尔比》[13]（Trilby）里的斯文加利就是一个可怕的导师形象，他对学生的痴迷给他俩都带来了灾难。

导师推动的故事

有时候，整个故事都是围绕导师而建立起来的。小说和电影《万世师表》[14]的整个故事就是围绕教学建立的。奇普斯先生是成千上万个男孩的导师，也

⑪ 此处原著误作“Lycus”，经查证，应为“Linus”。

⑫ Rumpelstiltskin，关于他的故事，后文中有详述。

⑬ *Trilby*，十九世纪著名的恐怖小说。斯文加利（Svengali）是小说中女主人公的险恶导师。

⑭ *Goodbye, Mr. Chips*，1969，关于一位平凡的拉丁文老师的伟大生平。

是他自己的导师。

电影《巴巴罗萨》（Barbarossa）以一种智慧而幽默的视角看待贯穿整个故事的师生关系。这是一个传奇式的西部亡命徒（由威利・纳尔逊[15]扮演）训练一个乡下男孩（由加里・布西扮演）的故事。年轻人学习得非常全面，以至于在影片结尾的时候，他已经准备好取代巴巴罗萨成为新的传奇式民间英雄了。

导师作为进化之后的英雄

导师可以被视为经验丰富到可以去教别人的英雄。导师至少走过一次英雄之旅，已经获得了可以传授给下一代的知识和技能。塔罗牌里的一系列图像就展示了英雄进化成为导师的过程。英雄开始的时候是个愚人，在冒险的不同阶段成长为魔法师、战士、使者、征服者、情人、盗贼、统治者、隐士等。最终，英雄成为了祭司长——一个创造奇迹、引导他人的导师，其经验就是来自于好几轮英雄之旅的积累。

决定性的影响

一般来说，教学、训练和考验不过是英雄前进路上一个短暂的阶段，对于整个旅程来讲只是冰山的一角。在很多的电影和小说里，智慧的长者对英雄的影响只是暂时的。但是，导师的短暂出场对于打消怀疑和恐惧等心理阻碍是具有决定性作用的。导师在一个故事里可能只会出场两到三次。《绿野仙踪》里的善良女巫葛琳达只有三次出场：第一次，送给多萝西红鞋并且给她指明了黄色的去路；第二次，用纯白的雪覆盖了催眠的罂粟；第三次，在魔法红鞋的帮助下，满足了多萝西回家的愿望。善良女巫葛琳达每次出场的功能都是通过提供帮助、建议和魔法装备而推动故事的发展。

导师的种类和出现频率都惊人地高，因为他们对于讲故事的人来说非常好用。导师反映的现实是，我们所有人都必须从某人或者某些事物那里获取人生的经验。导师原型的能量在几乎所有的故事里都会出现——化身为人、传统或者道德规范，用礼物、信心、指导或智慧推动故事的发展。

⑮ Willie Nelson，美国歌手、歌曲创作家、吉他演奏家，他的乡村音乐十分流行。《巴巴罗萨》是他出演的影视作品之一。

《绿野仙踪》

和很多英雄一样，多萝西遇到了一系列不同形状的导师。她几乎从每个她遇到的人身上都能学到东西，而从某种意义上讲，她所学习过的每个角色都是她的导师。

作为导师，神奇教授提醒多萝西她被爱着，把她送上了回家的旅程，“家”的意义要远远超过堪萨斯农舍。多萝西必须学着在自己的灵魂里体味家的感觉，回去面对自己生活中的问题便是旅程的第一步。

然而，龙卷风把她卷到了奥兹国，多萝西在那里遇到了新世界里的新导师——善良女巫葛琳达。葛琳达把完全陌生的奥兹国的规矩讲给多萝西，还送给她带有魔法的红宝石拖鞋，并且把金色的英雄之路——黄砖路指给了她。葛琳达还给多萝西树立了正面的女性楷模，与恶女巫的负面形象形成了对比。

多萝西在路上遇到的三个带有魔法的人——稻草人、铁皮人和会说话的狮子，他们既是她的伙伴，也是教给她关于头脑、爱心和勇气的知识的导师。他们代表了不同模式的男性能量，她必须将其吸收才能建立她自己的人格。

大法师奥兹作为导师，向她发出了新的冒险召唤——一个不可能完成的任务：拿到恶女巫的扫帚。他挑战多萝西，让她面对最可怕的敌人——恶女巫那充满敌意的女性能量。

从某种意义上讲，小狗托托也是导师。他完全依照本能行动，他代表了她的直觉，引导她深入冒险再从中脱身。

导师原型这一概念对于作者来说非常有用。除了提供向前推进故事的动力和给予英雄必要的动机或装备，导师还能产生幽默的或是浓重的悲剧关系。有些故事不需要专门为了履行导师功能而出现的角色，导师帮助英雄的功能可以由别的角色或事物完成，他们只会暂时戴上导师的面具。

当写作进行不下去的时候，作家也可以像英雄一样寻求导师的帮助。他们可以向前辈咨询，或是从伟大作家的作品中获取灵感。作家还可以深入自己的内心，在自我内部寻找真正的灵感来源，因为掌管艺术与灵感的缪斯女神就居于其中。最好的导师意见可能也是最简单的：深呼吸，坚持住，你干

得不错。你有解决一切问题的办法，就在你的心里。

作家应该注意到，他们自己便是读者的导师，就像从其他世界带回故事治疗人民的萨满巫师。跟导师一样，作家用故事进行教学，贡献自己的经验、观察、热情和激情。导师、萨满巫师和作家都负责提供隐喻，让人们用来指导生活，这对于作家来说是最高的天赋和最重的天职。

让英雄摆脱恐惧、站到冒险起点的一般都是导师原型的能量。冒险的起点便是英雄之旅的下一个阶段——第一道边界。

旅途上的思考

1. 《致命吸引力》、《风月俏佳人》和《沉默的羔羊》里的导师是谁？
2. 举出三个长篇电视连续剧。这些电视剧里有导师吗？这些角色的功能是什么？
3. 在你的故事里有没有纯粹的导师？其他角色会不会在某些时刻戴上导师的面具？
4. 如果你的故事里没有导师，加一个导师会让故事变得更好吗？
5. 你的故事里已有或者可以加上导师的哪些功能？你笔下的英雄需要导师吗？
6. 你笔下的英雄有没有内心的道德准则或是行为楷模？你笔下的英雄有没有道德心？如何把它表现出来？
7. 《夺宝奇兵》系列中的前两部《法柜奇兵》和《魔域奇兵》里的英雄都没有明显的导师，印第安纳·琼斯从遇到的人身上学习，但没有专门为了导师而设计的角色。在系列影片的第三部《圣战奇兵》里面，出现了琼斯父亲的角色，由肖恩·康纳利[16]扮演。他是导师吗？所有的父母都是导师吗？你的父母是吗？在你的故事里，英雄对导师能量的态度如何？

⑯ Sean Connery，苏格兰影星，因饰演 007 系列中的第一任詹姆斯·邦德而一举成名。





越过第一道边界

第五阶段：越过第一道边界

“顺着黄砖路走就好了。”

——引自诺埃尔·兰利、弗洛伦斯·赖尔森和埃德加·阿伦·伍尔夫编剧的电影剧本《绿野仙踪》



现在，英雄站在了第二幕非常世界即冒险世界的边界上。召唤已经听到，怀疑和恐惧已经打消，所有该做的准备已经做好。但第一幕里最关键的时刻和最重要的行动还未出现。**越过第一道边界**将成为标志着英雄对冒险全心全意、无所保留的行动。

探索者的行列变小了。我们当中的一些人已经退出，但最终剩下来的已经做好了越过边界、开始真正冒险的准备。家园部落的问题对所有人来说都既清晰又危机——必须有人行动起来了，时不我待！我们把所有的过去都抛下，不管三七二十一地跑出了村庄。在你离开之时，能感觉到系着你和爱人的那根线在牵扯着你。离开熟悉的一切是艰难的，但你深吸了一口气继续前行，跳进了未知世界的无底深渊。

我们进入了一个奇异的无人地带，一个世界之间的世界，一个阴郁而荒凉的交叉地带，但也许在某几处充满了生机。你感觉到了其他生物，它们长着锋利的刺或爪子，阻挠你走向要找的宝藏。现在已经没有回头路可走了，我们都能感觉到：不

管结局如何，冒险已经开始了。

接近边界

一般来说，英雄不会在接受导师的建议和礼物之后就立即冲进冒险里去。他们最终的奋不顾身一般都是由某种外部力量造成的，它改变了故事的进程和强度。这其实相当于传统的三幕电影结构里的“情节点”或“转折点”。一个恶人可能杀害、伤害、威胁或者绑架了英雄身边的人，把他所有的犹豫一扫而空。还有，恶劣的天气会迫使船只起航；完成任务的期限会迫使英雄行动。英雄可能会别无选择，必须进行艰难的决定。有些英雄还会被“拐骗”到冒险里，或者未曾选择就被推上了旅程。在电影《末路狂花》里，路易丝冲动地杀死了攻击塞尔玛的男人，这即是推着这两个女人越过第一道边界的行动，她们进入了逃脱法律制裁的新世界。

希区柯克的《西北偏北》里有一个外部事件改变故事进程的例子。广告人罗杰·桑希尔被误认为是勇敢的特工，他在第一幕里一直试图回避冒险的召唤。当他在联合国大厦向人询问时，那人被杀了，所有的证人都认为是他干的。现在，他真的成了一个“到处跑的人”，既要躲避警察，也要躲避不惜一切代价想要他性命的对方特工。在这里，凶杀就是把故事从第一道边界推向危机四伏的非常世界的外部力量。

内部事件也可能促成跨越边界。英雄需要用灵魂决定“我要继续像以前那样，还是以我所有的一切为代价去获取成长和改变？”在电影《普通人》里，青年英雄康拉德的日子过得一天比一天差，这渐渐地迫使他做出抉择，他带着恐惧去看医生，检查他兄弟的死给他留下的创伤。

外部事件和内心选择的组合常常将故事推进到第二幕。在《比佛利山超级警探》里，阿克塞尔·福利目睹了儿时的伙伴被黑帮残忍地杀害，产生了找到幕后指使者的动机，但他仍需时间战胜内心的抵抗。在一场很短的戏里，他的上司警告他放手这个案子，我们才看到他做出了内心的决定，无视警告，不惜一切地进入了非常世界。

边界护卫

接近边界的时候，你很可能会遇到挡住你去路的人。他们被称为边界护卫，是一种强大而有用的原型。他们可能会在故事的任何一处跳出来，挡住去路并考验英雄，但他们更倾向于聚集到门口、大门，或是边界上狭窄的通路。阿克塞尔·福利的底特律警长坚决地禁止他介入谋杀案的调查，他就是这样一个边界护卫。

边界护卫会促进英雄的成长。在希腊神话里，三头兽狗刻耳柏洛斯守卫着冥界的大门，很多英雄都必须想办法从狗口脱险。讨厌的摆渡人卡戎则是另一个边界护卫，如果不给他钱，他就不会让你的灵魂渡过冥河。

此时此刻，英雄的任务就是想办法通过或绕过这些边界护卫。他们的威胁一般只是幻觉，只要无视他们或者心怀信仰地通过就行。还有一些情况，必须收编边界护卫，或者把他们充满敌意的能量反射回他们身上。这样的计谋说明，看起来是障碍的东西也许其实是越过边界的垫脚石，看起来是敌人的边界护卫也是可以转变为重要伙伴的。

跨越

这一步有时候只是意味着我们到达了两个世界的边界。我们必须胸怀信仰地跃入未知，否则冒险永远也不会开始。

无数的电影用实际障碍的方式来表现两个世界间的边界，比如门、大门、拱门、桥、沙漠、峡谷、墙、悬崖、大海或者河流。在很多西部片里，边界被清楚地表现为河流或者边境通道。在冒险片《古庙战茄声》的第一幕结尾，英雄们必须从高耸的悬崖上跳下才能逃脱一伙嚎叫着的邪教徒的追击。他们被向着未知的这一跳团结到了一起，对边界的跨越意味着他们探索第二幕非常世界的共同愿望。

在电影老片里，从第一幕到第二幕的转换一般都是一个简短的淡出，一个短暂的黑屏，表示时间或者空间的转换。淡出相当于舞台剧里的落幕，让舞台工作人员变换布景和道具，建立新的场景或者表示时间的流逝。

现如今，剪辑师一般都会锐利地从第一幕切到第二幕。当然，观众依然会从跨越边界当中感受到能量转换。歌曲、音乐或者强烈的视觉对比都会对转换有所帮助。进入新的领域或结构会标志着世界的转换。在《红粉联盟》里，跨越发生在大家进入大联盟棒球场的时刻，那里和她们打球的乡下球场形成了鲜明的对比。

跨越边界可能是一个时间点，也可能是故事里的一个段落。在《阿拉伯的劳伦斯》里，劳伦斯的试炼是穿越被称作“太阳之砧”的一段凶险的沙漠，这个例子说明，跨越边界这一阶段可以成为重要而并不简短的戏。

英雄需要有某种自信才能完成跨越。他就像是塔罗牌里的愚人一样：一只脚悬在悬崖上，将要开始向着未知做自由落体运动。

这种特殊的自信被称为**信仰的飞跃**。就跟从飞机上跳下一样，这一行为是不可逆转的，现在已经没有退路了。跳跃因为信仰而起，因为相信我们会以某种方式平安落地。

剧烈的着陆

不是所有的英雄都会轻巧地落地。他们也许会在非常世界坠毁——真实的或者象征性的坠毁。对非常世界的浪漫幻想会被实际接触打得粉碎，信仰的飞跃也许会变成信仰的危机。摔得不轻的英雄爬起来问道，“这地方就这个德行？”进入非常世界的经过也许是让人筋疲力尽、产生挫折，或者迷失方向的。

《绿野仙踪》

一股可怕的自然力量把多萝西卷过了第一道边界。她正要回家的时候，龙卷风把她带到了非常世界，她将在那里领悟“家”的真正意义。多萝西姓“盖尔”（Gale），意为“大风”，这是一个把她和风暴联系在一起的一语双关。从语言的象征意义上说，是她自己的激烈情感引起了这场旋风。她以前对家的理解只是那栋房子，而它已经被龙卷风连根拔起，吹到一个遥远的国度——在那里，新的人格结构才有机会形成。

多萝西穿过过渡区域的时候，她看到了陌生情境下的熟悉事物。牛群在天空飞，人们划着船穿过暴风雨，而骑着自行车的古勒克小姐

成为了恶女巫。多萝西现在变得无可依靠，除了托托——她的本能。

房子落下来坠毁了。多萝西进入了一个跟堪萨斯迥异的世界，这里全是童话故事里的小人。葛琳达乘着一个漂浮着的透明气泡出现在眼前——导师魔法般地出场了。她开始给多萝西介绍这块新大陆里的奇异事物，告诉多萝西，她的房子在刚才掉下来的时候砸死了一个坏女巫。多萝西的旧人格被她那连根拔起的对家的旧概念砸得粉碎。

葛琳达送给她导师的礼物——红宝石拖鞋，并且指明了探索的新方向。为了能够回家，多萝西必须见到大法师奥兹，也就是和她高级的自我取得联系。葛琳达指出了一条特别的路径——黄砖路，并且把她送去了另一道边界。葛琳达知道多萝西在完成最终目标之前必然会结交朋友、遭遇敌人、经历考验。

第一道边界是第一幕结尾时冒险真正开始的那个转折点。根据迪士尼公司内部的常用比喻，故事就像是飞机的航班，而第一幕则是载货、加油、滑行和为了起飞而隆隆加速的过程。第一道边界即是轮子离开地面、飞机开始飞行的瞬间。如果你从来没坐过飞机，那就得用一定的时间适应在空中的感觉。我们会在英雄之旅的下一个阶段描述调整的过程：考验、伙伴、敌人。

旅途上的思考：

1. 《城市滑头》、《雨人》和《与狼共舞》里面的第一道边界分别是什么？观众怎样才能知道我们已经从一个世界来到了另一个世界？故事的能量会如何变化？

2. 你笔下的英雄情愿投身冒险吗？其意愿会如何影响边界的跨越？

3. 边界上有没有护卫的力量？英雄下定决心，纵身一跃时遭遇了哪些困难？

4. 英雄如何应对边界护卫？英雄在跨越边界的时候会学到什么？

5. 你人生当中的边界是什么？你是如何对待它们的？你在当时有没有意识到是在跨越边界、进入一个非常世界？

6. 跨越边界的时候，英雄放弃了哪些选择？这些没被选择的可能性会不会再次出现而困扰他？



考验、伙伴、敌人

第六阶段：考验、伙伴、敌人

“你看，你已经有了三四个哥们儿，干嘛不自己组个帮派呢——没有什么比这个更的了。”

——引自约翰·富斯科的电影剧本《年轻枪手》[1]

现在，英雄已经完全进入了神秘而刺激的非常世界——约瑟夫·坎贝尔称之为“充满了古怪、流动和含混形貌的梦境般景色，他在那里必须通过接连不断的试炼”。对于英雄来说，这是崭新但又有些可怕的经验。不管他上过多少学，他在这个新世界里又变成了一年级的小学生。

我们这些探索者正处于震惊之中——这个新世界跟我们熟知的世界实在是太不一样了。不一样的不仅是地形和居民，这里的规矩是最奇怪的。这里有完全不同的价值体系，对于货币、习俗和语言，我们都有很多东西要学。还有奇怪的生物会跳到你身上！迅速做出判断！别吃那个，可能是有毒的！

我们艰难地通过了荒凉的边界地带，已经耗尽了时间和精力。记住，家园部落的人们还在指望着我们。别再观光了，让我们集中精神在目标上吧。我们必须到有食物、竞赛和消息的

① *Young Guns*，1988，关于西部传奇人物比利小子的故事。

地方去。在那里，我们的技能会被考验，我们将会离寻找的东西更近一步。

对比

观众对非常世界的第一印象应该跟正常世界形成鲜明的对比。想想《比佛利山超级警探》里艾迪·墨菲初次看到的非常世界，那跟他在底特律的旧世界形成了强烈的反差。即便英雄在故事里一直待在一个地方，当新的情感领域被打开的时候依然有运动和变化出现。非常世界——即便是象征意义上的——会有不同的感受、不同的节奏、不同的重点与价值，还有不同的规则。在电影《岳父大人》[2]和《猜猜谁来吃晚餐》[3]里没有明显的正常世界与非常世界的边界，但一定会有进入非常世界的跨越。

当潜水艇下潜时，当马车队离开圣路易斯时，或是当企业号飞船离开地球时，生存的状况和规则都会改变。一般来说都会变得更危险，犯错误的代价会变得更高。

考验

非常世界调整期的最重要功能就是**考验**。讲故事的人利用这一阶段来考验英雄，将他置于一系列的试炼和挑战之中，目的就是让他做好准备迎接前方更大的磨难。

约瑟夫·坎贝尔用美人普赛克的故事为例阐明了这一阶段。普赛克通过了童话故事般的一系列考验，直到赢得她失去的爱人——爱神丘比特。罗伯特·约翰逊在他关于女性心理学的专著《她》里富于智慧地对这个故事进行了解读。丘比特的母亲维纳斯出于嫉妒，给普赛克安排了三个看上去不可能完成的任务，但普赛克善有善报，在各路朋友的帮助下通过了考验。她获得了伙伴。

第二幕开始时的考验一般都是艰难的障碍，但它不会像之后发生的事件那样关乎生死大事。如果把整个冒险看做上大学的过程，第一幕就相当于一系列的入学考试，第二幕的考验阶段则相当于一系列的随堂测验，其目的是在个别领域里增强英雄的技能，让他为了将来更严格的期中和期末考试做好准备。

考验可以是导师训练的延续。很多导师都会陪伴英雄到冒险的这个阶段，指导英雄迎接前方的大赛。

② *Father of the Bride*，1950，本片用喜剧的轻松手法来探讨父亲嫁女时的复杂心情。

③ *Guess Who's Coming to Dinner*，1967，白人家庭的女儿却喜欢上了黑人男青年，这让两家的家长都感觉不太舒服，他们都需要适应这个现实。

考验可以成为非常世界的建筑或风景的一部分。非常世界一般都受控于恶人或者阴影，他们会小心翼翼地在其中布满陷阱、路障和检查点。我们经常见到英雄在这里落入陷阱或是引发阴影设下的安全警报。英雄如何对付这些陷阱即是考验的一部分。

伙伴和敌人

这一阶段的另一个功能是结识伙伴和了解敌人。很自然地，英雄刚刚来到非常世界，会花一些时间去搞清楚谁值得信任，谁的特殊服务靠得住，还有谁绝对不能相信。这也算是一种考验，测试英雄是否具有优秀的判断力。

伙伴

英雄在进入考验阶段的时候可能在寻找消息，但他们走出来的时候会带着新朋友或者伙伴。在电影《原野奇侠》里，枪手沙恩（由阿伦·拉德扮演）和农民（由范·赫夫林扮演）之间原本摇摆不定的关系因为一场上房揭瓦式的打斗而变成了真正的友谊。当《与狼共舞》里的约翰·邓巴越过边界进入了非常世界（西部的边远地区）的时候，他渐渐地与“踢鸟”（由格雷厄姆·格林扮演）和被他命名为“两只袜子”的狼结成了同盟。

死党

西部片经常会出现常年在一起的英雄和**死党**。死党指的是总策马在英雄身旁、协助他冒险的伙伴。独行侠有印第安朋友通托，佐罗有仆人伯纳多，西斯可小子有滑稽陪衬潘秋。这种英雄和死党的搭档在神话和文学里俯拾皆是：夏洛克·福尔摩斯和华生医生、堂·吉诃德和桑丘·潘沙、哈尔王子和福斯塔夫，还有闪族英雄吉尔伽美什和野蛮的同伴恩奇都。

英雄的这些亲密伙伴既会伸手相助也能提供喜剧调剂。由类型演员沃尔特·布伦南、加比·海斯、富齐·奈特和斯利姆·皮肯斯塑造的**喜剧式的死党**形象能够提供幽默感，这恰恰是他们所陪伴的坚定而严肃的英雄们所缺乏的。这些角色会自由地游走在导师和骗徒的边界之间，有时作为英雄的良知帮助他，有时喜剧感十足地出些岔子或者搞点儿恶作剧。

团队

考验阶段还给组建团队提供了机会。很多故事都有多个英雄，或是英雄由各具特色或特殊能力的一支团队在背后支持着。第二幕的初期可以用来组建团队，或是给团队的计划与实战演习提供机会。关于第二次世界大战的冒险片《十二金刚》[4]和《大逃亡》[5]里的英雄们在搞定故事的主要事件以前都结成了稳定的团队。在考验阶段，英雄也许不得不为了团队的控制权而跟竞争对手做斗争。团队成员的优势和缺陷都会在考验阶段表露无遗。

在爱情片里，考验阶段可能是第一次约会，或是能够开始建立关系的某种共同的经历，比如《安妮・霍尔》[6]里面黛安・基顿和伍迪・艾伦之间的网球赛。

敌人

英雄在这一阶段也可能会引发仇恨和敌意，可能会遭遇阴影抑或其仆从。英雄在非常世界的出现会让阴影知悉他的到来，从而引发一连串凶险的事件。《星球大战》里小酒馆的戏建立了跟赫特人贾巴的冲突，这一冲突将在《帝国反击战》里达到顶点。

敌人包括故事里的恶人和对手以及他们的喽啰。敌人可以履行阴影、骗徒、边界护卫，甚至是信使原型的功能。

竞争对手

竞争对手是一种特殊的敌人，跟英雄争夺爱情、体育冠军、商业机会或者其他东西。竞争对手一般不会想要杀死英雄，却会一心想要在竞争中打败他。在电影《最后的莫希干人》里，少校邓肯・海沃德是英雄纳撒尼尔・波的竞争对手，因为他们都想要同一个女人——科拉・芒罗。《赌城蜜月》[7]的情节也围绕着相似的竞争关系——倒霉英雄（由尼古拉斯・凯奇[8]扮演）和他的赌博对手（詹姆斯・卡安）间的竞争。

④ *The Dirty Dozen*，1967，二战期间，美军为了刺杀纳粹高官，挑选了十二位犯了军法的重刑犯来执行任务。他们完成了任务，但付出了巨大代价。

⑤ *The Great Escape*，1963，讲述二战期间，战俘们努力从德军战俘营逃脱的故事。

⑥ *Annie Hall*，1977，讨论爱情观的喜剧电影。曾一举囊括奥斯卡最佳影片、导演、女主角和原创剧本四项大奖。

⑦ *Honeymoon in Vegas*，1992，被逼婚的私家侦探，携女友到赌城度假，却不料在牌桌上竟将女友输给了赌场骗徒。他迫切需要把她夺回来。

⑧ Nicolas Cage，美国著名演员，奥斯卡影帝，代表作《夺面双雄》、《战争之王》。另外他是大导演弗朗西斯・科波拉的侄子。

新规矩

英雄和观众都必须很快学会非常世界的新规矩。多萝西刚进入奥兹国的时候，她被善女巫葛琳达的问题问住了，“你是善女巫还是恶女巫？”在多萝西的正常世界堪萨斯只有恶女巫，而在非常世界奥兹国还有善女巫，她们飞行时驾着粉色的泡泡而不是扫帚。另一项对英雄的考验就是她是否能够迅速地适应非常世界的新规矩。

西部片在这一阶段会给进入镇子或者酒馆的人定一些规矩。在《不可饶恕》里，在警长的地盘上不能带枪。这种限制能够让英雄卷入冲突。英雄进入酒馆的时候可能会发现这个镇子由势不两立的两股力量构成：牧场主对农场主、厄普家对克兰顿家、赏金猎人对警长等。在高压锅一般的酒吧里，人们相互打量，选择加入一方，等待决战。西部片里的酒吧可以作为侦察、挑战、结盟和学习新规矩的地方，它即是《星球大战》里面小酒馆的原型。

水坑

为什么那么多英雄都在故事的这个阶段路过酒吧和酒馆？答案就在英雄之旅的狩猎隐喻里。离开正常世界之村子或者兽窝，猎人一般都会直奔水坑而去，在那里寻找猎物。捕食者经常循着猎物饮水之后留下的泥脚印追踪而去。水坑是一个自然的聚集地，也是观察和获取信息的好地方。难怪我们在英语里把附近的酒馆和鸡尾酒餐厅叫做“本地的水坑”（Local watering holes）。

跨过第一道边界的过程也许是冗长、孤独而无趣的，而酒吧却是恢复体力、收集传言、认识朋友和遭遇敌人的场所。我们还有机会观察压力下的角色，看到他们展露真实的性格。一个农民因为沙恩在酒吧斗殴中的控制力而成了他的伙伴，继而挺身面对横行霸道的牧场主。在《星球大战》紧张的酒馆对抗中，卢克·天行者见识了欧比旺·肯诺比的精神力量和汉·索罗心里的“独善其身”。酒吧可以作为非常世界的缩影，一个所有人早晚都会经过的地方，就像《罗伊·比恩法官的生平》里的酒馆一样。一个名为《所有人都来里克酒吧》的舞台剧剧本被改编成了电影《卡萨布兰卡》。

酒吧也是进行音乐、调情和赌博等诸多活动的地方。不论是否发生在酒吧里，故事的这个阶段都适合用音乐渲染非常世界的氛围。一场夜店里的戏能够让角色之间萌生爱意，比如《谁陷害了兔子罗杰》[9]里兔子杰西卡那动人的忧郁情歌。音乐也能够表达非常世界里的二元对立。《卡萨布兰卡》里的这一阶段，对立的双方在动人的音乐对决中得以展示：法国的爱国人士唱着激昂的《马赛曲》，而纳粹官兵则唱着无情的《德意志高于一切》。

冒险旅途中的地点大都是荒凉的，唯有酒馆之类的地方有些性的氛围。酒吧能够作为调情、浪漫或买春的舞台。英雄会为了获取信息而与人结交，阴差阳错地获得了伙伴或者恋人。

酒馆很适合赌博，而赌运气的游戏很适合考验阶段。英雄也许会问天碰碰运气，看天命是否会眷顾。他们想了解命运之轮，了解如何才能获得好运气。在赌局里，赌注可以加大，财富也可以输光。在印度史诗《摩呵婆罗多》[10]里，不共戴天的世仇就是源自两拨兄弟的赌局（坏人在赌局中作弊）。

《绿野仙踪》

当然不是所有的英雄都会在旅程的这个阶段到酒吧去。多萝西在黄砖路上遭遇了考验、伙伴和敌人。就像普赛克和很多童话故事里的英雄那样，她的智慧让她用一颗开放的心去帮助旅途上每个需要帮助的人。她把稻草人从柱子上解了下来并教给他如何走路，从而赢得了他的忠心。这时，多萝西得知她的敌人恶女巫在形影不离地跟踪她，等待着出手的机会。恶女巫把一些性情暴躁的苹果树变成了多萝西和稻草人的敌人。稻草人智取了苹果树，证明了自己在团队中的实力。他用嘲笑让它们把苹果扔了出来，他和多萝西于是就大快朵颐。

多萝西给铁皮人的关节上油，同情地听他忧伤地讲述自己没有心脏的故事，于是她又赢得了这个伙伴的喜爱。恶女巫再次出现，敌意表露无遗，她向多萝西和伙伴们发出了火球。

接着，为了保护她的小狗托托，多萝西挺身面对虚张声势的胆小的狮子——潜在的敌人或边界护卫。最终，他也成了她的伙伴。

战线已经很清晰了。多萝西学会了非常世界的规矩，并且通过了很多的考验。一边获得众伙伴的保护，一边警惕着公然挑衅的敌

⑨ *Who Framed Roger Rabbit*，1988，本片被认为是真人与动画角色互动电影的开山之作。

⑩ *Mahabharata*，印度古代梵文叙事诗就，意译为“伟大的婆罗多王后裔”，描写两个家族争夺王位的斗争，与《罗摩衍那》（*Ramayana*）并称为印度两大史诗。

人，她准备好了去接近奥兹国的权力核心。

考验、伙伴和敌人的阶段有利于故事中“了解你”的戏——角色相互认识，观众也对他们更加地了解。这一阶段也让英雄积聚力量和信息，为了下一阶段做好准备：接近最深的洞穴。

旅途上的思考：

1. 《修女也疯狂》、《红粉联盟》和《长大》里的考验阶段分别是什么？为什么英雄要通过考验阶段？他们为什么不在进入第二幕之后直接触发主要事件？
2. 在你写作的故事里，非常世界和正常世界有多大不同？你如何增强对比？
3. 你笔下的英雄以什么方式接受了考验？他什么时候遇到了伙伴或敌人？记住，没有“绝对正确”，只有故事的需要能决定结成同盟的时间。
4. 没有伙伴的孤独英雄是否存在？
5. 你笔下的英雄是某一个角色还是类似于小分队、家庭、团伙之类的一个团队？如果是《早餐俱乐部》[11]或《山水又相逢》[12]那样的“群戏”，这个团队是什么时候结成的？
6. 你笔下的英雄面对非常世界奇怪的规矩和陌生人是如何反应的？

⑪ *The Breakfast Club*，1985，20世纪80年代著名青少年电影。

⑫ *The Big Chill*，1983，一群多年不见的老同学，相聚在自杀好友的葬礼上，倾吐各自的烦恼，检视自己的人生。



接近最深的洞穴

第七阶段：接近最深的洞穴

胆小的狮子：我只希望你们能再做一件事。

铁皮人和稻草人：什么事?

胆小的狮子：劝我不要去!

——引自《绿野仙踪》

已经适应了非常世界的英雄们现在该去寻找它的核心了。他们进入了介于边界和英雄之旅中心之间的地带。在路上，他们发现了又一个拥有边界护卫、动机和考验的神秘地域。这是**接近最深洞穴**的必由之路，他们很快就会在那里遭遇巨大的奇迹和恐惧。现在应该为冒险的核心磨难做最后的准备。此时此刻的英雄就像登山队一样，通过考验之后到达了大本营，正准备向着最高峰发起最后的冲击。

我们探索者的队伍已经恢复了体力、获得了关于自然和目标猎物习性的知识，我们离开了新世界边缘的绿洲。我们即将挺进到新世界的中心，在那里，我们最惧怕的人守护着最大的宝藏。

看看和你同行的探索者吧。我们已经有所改变，新的特点在出现。现在谁是领袖？跟正常世界格格不入的一些人在这里倒活跃起来了；而有些看起来是理想的冒险家的，其实是最无能的。对于你自己和其他人的新认识正在出现。基于这一新认识，你能够做出计划并且让自己从非常世界得到想要的东西。

很快你就会进入最深的洞穴。

接近的功能

在现代的故事写作里，某些特殊功能自然而然地落到了**接近**这一部分。在翻山越岭进入无人地带、接近非常世界深处的堡垒大门以前，英雄可以花些时间做计划、侦察敌情、重组或精简团队、用装备让自己更强大，还有利用最后的时间抽烟和欢笑。学生正在准备期中考试；猎人尾随猎物到了它的藏身之所；冒险家在爱情戏里卿卿我我，之后才是电影的中心事件。

求爱

接近阶段可以包含精致的求爱仪式。爱情可以在此发展，在遭遇主要的磨难以前将英雄和爱人绑定。在《西北偏北》里，加里·格兰特逃避警察和敌人的密探时，在火车上遇到了美丽的女人（由伊娃·玛丽·塞因特扮演）。他还不知道她受雇于邪恶的密探，其任务就是引诱他进入陷阱。然而，她的引诱伤到了自己，她发现自己已经爱上他了。后来，因为这场绑定的戏，她成了他的伙伴。

无畏的接近

有些英雄大摇大摆地走向城堡的门，无畏地要求进入。自信而投入的英雄会选择这种接近的方式。《比佛利山超级警探》里的英雄阿克塞尔·福利在接近阶段数次闯进了敌人的地盘，骗过边界护卫们，张扬地搅乱了对手的世界。《古庙战茄声》里的加里·格兰特一边高声唱着英格兰的行酒歌，一边大步流星地走进了一个暗杀组织最深的洞穴。他无畏的接近倒不是完全因为傲慢，而是在为他的朋友甘加·丁争取溜走的时间，甘加·丁将会招来英国军队。格兰特的角色在用一种真正的英雄方式牺牲自己，为了团队而死。

在《不可饶恕》里，克林特·伊斯特伍德扮演的角色的接近就不是无畏，而是无知。他在一场暴风雨里进入了镇上最深的洞穴，没有看到禁止枪械的标志。这引发了磨难，警长（由吉恩·哈克曼[1]扮演）几乎把他杀了。

① Gene Hackman，奥斯卡影帝，是能够胜任各种类型角色的多面手。

准备接受磨难

接近提供了进一步侦查和收集信息的时间，也是为了磨难而整装待发的时间。枪手检查枪支、斗牛士一丝不苟地穿上光之服。

《绿野仙踪》

《绿野仙踪》里的接近部分设计得非常好，我们将会在这一章里反复用它来说明这一阶段的功能。

障碍

在考验阶段结交了伙伴之后，多萝西和朋友们刚一离开奥兹国边境的森林，就看到了光辉灿烂的绿宝石之城。他们在喜悦中前进，但在他们到达目的地之前，将会面对一系列的障碍和挑战，他们将因此而更加团结，更加有准备迎接前方的殊死搏斗。

察觉幻觉

首先，他们被恶女巫种下的罂粟田催眠。善女巫葛琳达带来的雪覆盖了罂粟，他们才恢复了意识。

英雄学到的要点是显而易见的：别被香水和幻觉引诱，保持警惕，别在行进中睡觉。

边界护卫

多萝西和朋友们来到了城市，但却发现一个粗鲁的哨兵挡住了他们的去路，他是一个标准的边界护卫（诡异的是，他长得很像第一幕里的神奇教授）。他是一个讽刺性的角色，一个夸张的官僚形象，他的职责就是实施愚蠢而没有意义的规则。多萝西自报家门，告诉他她的房子砸死了东方的恶女巫，证据就是她的红宝石拖鞋。这倒赢得了哨兵的尊重，他即刻称赞道，“哦，那可就另当别论了！”

要点：以前旅途的经验可以成为英雄在新地方的护照。努力不会白费，以前的每次挑战都给现在的我们增加了力量和阅历，我们一路走来就获得尊重。

这段对官僚废话的讽刺提醒我们，没有英雄能够免除非常世界里的仪式和过路费。英雄要不然就必须付费通过，要不然就得找路绕行，多萝西就是这么做的。

另一个非常世界

多萝西一行进入了奇境般的城市，那里所有的东西都是绿色的，除了一匹拉车的马——这便是著名的变色马，你每次看它，它的颜色都会不一样。马车夫也长得酷似神奇教授。

要点：你又进入了另一个小型的非常世界，规矩和价值观又不一样了。一个套着一个，就像层层相套的中国盒子[2]一样，一系列的外壳保护着中心的力量之源。变色马预示着快速的变化即将来临。数个角色长相近似，或者一个角色扮演了数个角色——这一细节提醒我们，这是一个由比较、结合和变形的力量主导的梦境般的世界。变化多端的神奇教授暗示着某种强大的智慧在奥兹国或者多萝西的梦里起着作用。如果说那是多萝西的梦境的话，它已经被他的人格深深地影响了。神奇教授已经成为了多萝西的阿尼姆斯——她对成熟男性能量的投射成像。此刻，她的父亲已经死亡或者失踪，而亨利叔叔和那三个雇农——农场周围的男性形象也很弱。她在寻找一个父亲的形象，于是就把神奇教授的父亲般的能量投射到她看到的每一个权威角色身上。如果说善女巫葛琳达是代理母亲或是她的正面阿尼玛，那么这些神奇教授的变形则是代理父亲。

准备

多萝西和朋友们在绿宝石之城的美容院和机械工厂里进行了充分的休整、上油和准备，即将见到大法师奥兹。

要点：英雄知道即将面临巨大的磨难，聪明地做了最充分的准备，就像战士磨利他们的武器，或像考生在大考前做最后的复习。

② Chinese Boxes，在英文语境中，“中国盒子”指多个盒子大小相套，常比喻复杂之事。

警告

现在，我们的英雄感觉良好，他们一边歌唱一边享受着奥兹国的快乐时光。可就在此时，恶女巫的声音划过了城市上空，她用扫帚在空中写下了："投降吧，多萝西！"人们纷纷在恐惧中逃散，把我们的英雄独自留在了大法师奥兹的门前。

要点：英雄最好以平衡的状态进入主要事件，信心和谦逊并存，同时了解前方的危险。不管奥兹国的庆典是多么的歇斯底里，它总会因为恶女巫的出现而减弱，她是真正煞风景的人，是多萝西的精神里深藏的困扰，在彻底处理掉之前总会毁掉所有的快乐时刻。英雄被孤立是很常见的。就像《正午》里的加里·库珀试图从怯懦的小镇居民那里寻求支持一样，英雄会在旅途变艰难的时候发现，以前的同伴可能会逐渐远去。

另一个边界护卫

当我们的英雄来见大法师奥兹的时候，一个更加粗鲁的卫兵从门里伸出头来，他是神奇教授的另一个版本。他得到的命令是"不管是谁都不可以"进屋见到大法师奥兹。只有当他得知面前这位是"女巫的多萝西"，他才去找大法师奥兹请示。狮子在卫兵不在的时候唱到"如果我是森林之王"，表达出他的抱负。

要点：代表英雄资历的证件也许需要反复出示。另外，当英雄被障碍耽搁的时候，可以更好地了解同行的冒险者，得知他们的希望和梦想。

用情感打动护卫

哨兵带回了大法师奥兹的话："滚开。"多萝西和同伴们忍不住失声痛哭起来。他们永远没法实现自己的愿望，多萝西永远没法回家了。悲伤的故事竟让哨兵也泪流成河，于是他让他们进去了。

要点：有时候，当代表英雄资历的护照无法再通过关卡，可以用情感打动边界护卫，解除防备。建立感情的纽带或许是通关的关键。

不可能通过的考验

现在，又一道边界被穿越，哨兵也成了英雄的朋友，他把他们带进了奥兹国的王座跟前。奥兹的形象是影片中最恐怖的画面之一——火光和雷电围绕着生气老人的巨大脑袋。奥兹可以满足你的愿望，但跟童话故事里的国王们一样，他十分吝惜自己的权力。他提出了不可能通过的考验，期望你会打退堂鼓，别再烦他。多萝西和朋友们接到的不可能完成的任务就是：拿到恶女巫的扫帚。

要点：进入异国领土，拿到宝物之后拍屁股就走？那也太便宜你了。奥兹的可怕形象提醒我们，英雄是在挑战强大的现状，它是不会轻易分享美梦和成就的。这现状也可能寄生在顽固的习惯和神经官能症里，不战胜它就无法面对主要的磨难。大法师奥兹是神奇教授最强大和恐怖的形态，他是负面的阿尼姆斯形象，即多萝西眼中父亲形象的阴暗面。多萝西在面对她深层的女性本质以前，必须处理好她对男性能量的混乱感觉。

现实隐喻可以是老去的一代人或统治者不愿放弃权力，或是父母不愿让孩子长大。此刻的大法师就像是个疲惫的父亲，被年轻人打搅、求他做事会惹他发火。必须取悦或者以某种方式解决这种生气的家长式能量，否则冒险将无法继续。我们每个人都必须通过考验，获得家长式力量的认可。

有时候，父母会为赢得他们的爱和认可设定不可能达成的条件。你可能永远也没法让他们高兴。有时候，你在遇到危机时自然会想到的援手反而会对你置之不理。你也许不得不独自面对重要的时刻。

萨满巫术的领地

英雄来到了恶女巫城堡周围的诡异地区。他们在这里遭遇了更多的边界护卫——恶女巫可怕的仆从——飞猴。多萝西被飞猴劫走，而她的同伴们也被打得落花流水。铁皮人被打坏了，稻草人则被打得胳膊腿分家。

要点：英雄接近最深的洞穴时应该知道，他们进入了萨满巫术的领地，处在生死的边缘。稻草人被飞猴打得身首异处会让人想起被选作萨满巫师时的幻觉和梦境。将要成为萨满巫师的人一般都会梦到被圣灵解体之后重新组装成了萨满巫师。多萝西被飞猴从空中带走也是萨满巫师去异世界时常发生的事。

纠葛

在飞猴的攻击之后，英雄们受到了惊吓、困惑和信心上的打击。铁皮人和胆小的狮子把稻草人的四肢装了回去。

要点：英雄在接近终极目标的这一阶段可能会收到挫败，信心受损。这种运势的反转被称为“戏剧性纠葛”。尽管英雄的团队看似被打得四分五裂，这其实只是对我们前进意愿的又一次考验而已，我们还能重整旗鼓，以一种更有效的形态继续在这片陌生土地上的旅行。

更高的赌注

多萝西现在被关到了城堡里。长相和行为都酷似古勒克小姐的恶女巫把托托塞进了篮子里，威胁多萝西说，如果不交出红宝石拖鞋她就会把托托扔进河里。多萝西只能同意了，但恶女巫在拿鞋子的时候被善女巫葛琳达设下的保护魔法震到。恶女巫意识到，只要多萝西活着，她就永远拿不到鞋子。于是，她拿出了沙漏，里面的红沙子像凝固的血滴一样。当沙子流尽的时候，多萝西也将死去。

要点：接近阶段的另一个功能是抬高赌注，让团队对任务更加投入。作者可能需要提醒观众注意故事里的“滴答作响的表”或者“定时炸弹”，以强调命悬一线的危急感。

篮子里的托托再一次象征了古勒克小姐（恶女巫）代表的负面阿尼玛压抑着直觉。多萝西惧怕自己的直觉会挤走创造力和信心，但它就像托托一样总是这样蹦出来。

红宝石拖鞋是深层次的梦境象征，既代表着多萝西在奥兹国旅行的手段，也代表着她的身份，以及她不容置疑的正直。这双鞋是来自导师的安慰式礼物，它的意义是告诉你，你是个独一无二的人，你的核心不可能被外部的事件所动摇。就像忒修斯与人身牛头怪故事里阿里阿德涅的线一样，它是你和充满爱意的正面阿尼玛之间的枢纽，终将把你从最阴暗的迷宫里带出去。

重整团队

和第一幕一样，托托从篮子里跑了出来，逃出城堡去找那三个朋友，他们此时还在组装稻草人。托托带他们来到了城堡，如何把无助的多萝西从这个戒备森严的恐怖城堡里救出来成了巨大的难题。推动冒险前进的义务落到了多萝西的三个伙伴身上。这地方十分可怕，又没有任何善良女巫的帮助，以前他们一直以小丑的身份得过且过，但现在，他们必须成为英雄。

要点：托托又一次充当了多萝西的直觉，它感觉时机已到，应该召唤伙伴、调动所学到的知识技能去营救她。接近阶段也是重整团队的时候，比如给某些成员晋升、理清死伤人数、·安排特殊任务等。原型的面具可能需要更换了，因为角色需要履行新的功能。

被剥夺自由之后，多萝西更换了原型的面具，她把英雄面具换成了受害者面具——这是一个无助的原型。三个同伴也更换了面具，从骗徒小丑或伙伴晋升为纯粹的英雄，他们将在一定时间内做出英雄的行动。观众会发现，对角色的预设被逆转了，因为在接近阶段的压力下新的人格特点出现了。

英雄必须在孤立无援的状况下面对事物，这会让我们想起很多关于进入冥界的神话故事。人类英雄在神明的安排下，经常不得不独自完成任务，他们必须进入连神明自己都不敢去的冥界。我们平时可以咨询医生、朋友或顾问，但那些地方导师们无法到达，我们只能依靠自己。

森严的戒备

现在，稻草人、狮子和铁皮人悄悄爬上去观察最深的洞穴的边界——恶女巫城堡的吊桥，保卫它的是一支凶残的边界护卫部队，他们戴着熊皮的帽子和手套，哼着冷酷的进行曲。

要点：迎接英雄的恶人总部应该是由野兽般的凶残势力所护卫的。城堡的大门和吊桥就像一张血盆大口和舌头，它象征着吞噬一切的神经官能症所带来的强大防御工事。大法师奥兹的宫殿外观如果和恶女巫的负面阿尼玛的防御工事相比，反而显得让人安心。

此时的英雄是谁？

三个迟疑的英雄掂量着局势。狮子想跑，但稻草人提出计划要求狮子成为领袖。这计划有道理，因为狮子看上去是最凶恶的，但胆小的狮子还是想说服别人不让他参加行动。

要点：接近阶段是重新校准团队、表达顾虑和给予鼓励的好时机。团队成员统一目标，确认大家将会各尽所能。在这一阶段，也许为了团队的领导权会爆发激烈的争斗，就像海盗或盗贼团伙内部会为了冒险的决定权大打出手一样。

然而，此时胆小的狮子想逃脱责任的努力是滑稽的，表现出了接近阶段的另一个功能：喜剧调剂。这也许是放松和插科打诨最后的机会，因为在最大磨难的阶段，所有的状况都将性命攸关。

进入对手的脑子里

在接近阶段，三个英雄一边向大门走一边拼凑行动计划。三个哨兵对他们发动了袭击，经过夸张的战斗英雄们获得胜利，他们穿着敌人的制服和熊皮帽子站了起来。在伪装下，他们跟上一列行进中的纵队，大摇大摆地进入了城堡。

要点：在这里，英雄们对边界护卫采取了“进入其中”的手段。就像平原印第安人穿着水牛皮接近猎物一样，英雄也套上了对手的皮，悄悄混进了他们的行列。俗话说，打入敌人内部。接近阶段在这里教给我们：谁挡住了去路，就必须进入谁的脑子里去。如果我们能够理解他们，那么通过障碍甚至吸收他们的能量就会变得简单多了。我们可以把他们的进攻转化为进入其皮肤的机会。英雄在接近对手最深的洞穴时，可能也会用伪装掩盖自己的真实意图。

突破

三个英雄来到了多萝西被囚禁的密室，他们卸下了伪装。铁皮人用他的斧子砍开了门。

要点：在某些情形下，有必要用力量突破最深的洞穴前最后的面纱。英雄自身的阻力和恐惧也许不得不用暴力的行动才能消除。

无路可逃

多萝西被救，四个人又在一起了，他们开始逃跑。但不久他们就被恶女巫的手下包围，无路可逃。

要点：不管英雄怎么回避自己的命运，退路早晚会被切断，必须面对生死危机。多萝西和同伴“就像被夹住的耗子一样”，接近最深的洞穴部分到此为止。

接近阶段包含了所有为了迎来极度磨难而做的准备工作。英雄一般都会来到对手的据点或防御中心，在那里，所有在旅途上学到的东西和结识的伙伴都会发挥作用。抵达心灵的最终障碍已被打破，新的观念将接受考验，于是，极度磨难即将开始。

旅途上的思考

1. 坎贝尔认为，在神话里，英雄越过第一道边界之后一般会穿过“鲸鱼肚”。他引用了来自不同文化的多个故事，其中都有英雄被巨兽吞噬的情节。在《末路狂花》、《致命吸引力》和《不可饶恕》里面，第二幕开始时的英雄有没有进入“鲸鱼肚”？
2. 坎贝尔描述了神话故事当中的主要磨难周围的几种构思和行动：“见女神”、“来自女人的引诱”、“与父亲修好”。这些构思怎样成为了接近最深的洞穴的一部分？
3. 在你写作的故事里，在进入非常世界和非常世界的中心危机发生之间有些什么事件？哪些特殊的准备工作导致了危机的发生？
4. 冲突是否有所积累？障碍变得更大了还是更有趣了？
5. 在这一阶段，你笔下的英雄有没有想过走回头路？还是现在已经完全投入到冒险里了？
6. 当你笔下的英雄面对外部的挑战时，有没有同时遭遇内心的邪念和抵抗？
7. 你笔下英雄接近的恶人最深洞穴或者据点是实体的吗？抑或它们存在于情感之中？



磨难

第八阶段：磨难

詹姆斯·邦德：金手指，你想让我招供吗？

金手指：才不呢，邦德先生，我只想让你死。

——引自理查德·麦鲍姆和保罗·德恩的电影剧本《金手指》

现在，英雄站在了最深洞穴的最深处，面对着最大的挑战和最恐怖的敌人。这一时刻是事件真正的中心，约瑟夫·坎贝尔称之为**磨难**。这里是英雄的主战场，也是其魔力的关键之所在。

探索者，进入最深的洞穴并寻找能够恢复家园部落生命的宝物吧。路变得又窄又暗，你必须手脚并用地前行，同时感觉到周围的空间越来越小。你快要无法呼吸了。忽然，你到达了最深处的房间，面前站着一个壮硕的恶魔，这个充满威胁的阴影激发了你全部的怀疑和恐惧，他正全副武装地守卫着财宝。此时此刻便是决胜生死的时刻。不管你为了什么而来，死亡正在瞄着你。不论战斗的结果如何，你将感受死亡，你将被改变。

死亡和重生

磨难的小秘密在于：**为了获得新生，英雄必须死去**。观众最喜

欢的戏剧动作就是死亡和重生。所有故事里的英雄都会以某种方式面对死亡或与死亡类似的东西——比如巨大的恐惧、企业的破产、恋爱的完结、旧人格的死去。他们十有八九会魔法般地逃过死亡的劫难，实际地或象征性地重生，以便收获假死带来的成果。最后他们终于通过了成为英雄的主要考验。

斯皮尔伯格的 E.T.在我们眼前死去，但却因为外星魔法和男孩的爱而获得了重生。兰斯洛特爵士懊恼杀死了一名英勇的骑士，祈祷他死而复生。《不可饶恕》里克林特·伊斯特伍德的角色被一个虐待狂警长打得不省人事，徘徊在死亡边缘的他以为自己见到了天使。夏洛克·福尔摩斯和莫里亚蒂教授一起从莱辛巴赫瀑布跳了下去，本来难逃一死，但他非但幸存，回来之后还有所转变，时刻准备着新的冒险。帕特里克•斯威兹在《人鬼情未了》里的角色被人杀害，他学到如何回到人间保护妻子，并最终向她说出了自己的爱。

改变

英雄不是仅仅拜访死神之后回家了事。他们回来的时候已经有所改变、有所转变。所有人在经历了死亡边缘之后都会有某种程度的改变。在《军官与绅士》的核心部分，理查德·基尔在军事教官娄·戈塞特的指导下经历了针对自我的生死磨难，他的性格产生了戏剧性的转变，成为了更关心别人、集体感更强的人。

《比佛利山超级警探》里的阿克塞尔·福利被恶人拿枪指着头，看起来必死无疑了，但他被笨手笨脚的白人警探罗斯伍德（由贾奇·莱因霍尔德扮演）所救。从死亡边上获救之后，福利变得更加合作，更加愿意在团队当中收敛巨大的自我。

危争关头，并非高潮

磨难是故事主要的神经节。英雄经历的很多条线索都在这里汇聚，也有很多改变和可能的线索从这里反向发散出去。磨难不应该和英雄之旅的高潮混淆——那是另一个神经中枢，处在更接近故事结尾的地方（就像恐龙尾部的第二大脑[1]）。一般来说，磨难是故事的中心事件，或者是第二幕的主要事件。我们称之为**危急关头**，以便区别于**高潮**（高潮是第三幕的精彩时刻，也是整个故事里最高级别的事件）。

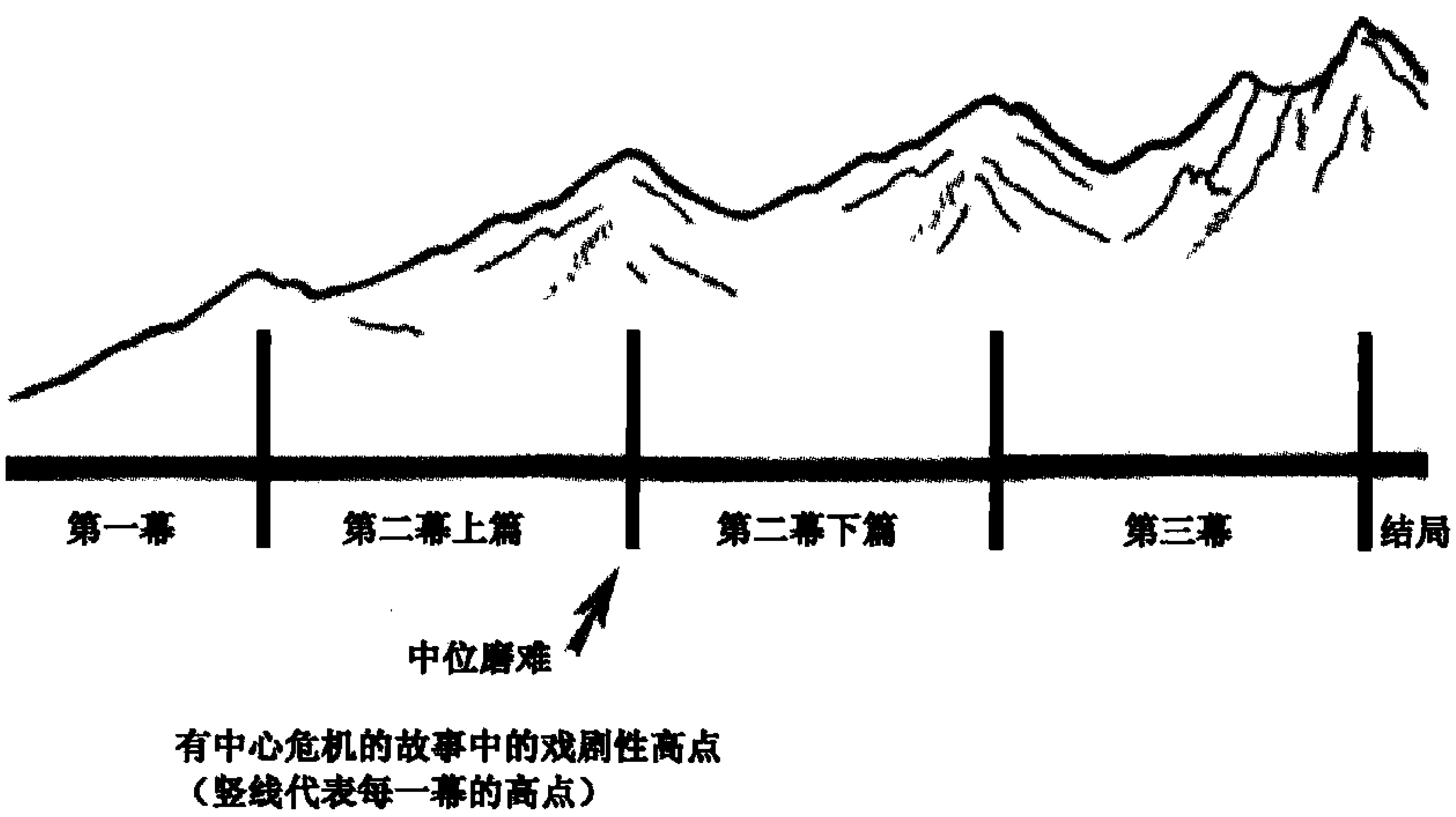
① 有一个比较著名的猜想，认为剑龙之类的恐龙，在尾部拥有一个“第二大脑”，可能用来控制身体的后半部。

韦氏词典对“危急关头”的定义是“小说或戏剧当中，彼此敌对的势力处于紧张对峙状态的时刻。”我们在医学中也用“危险期”这个词，从此之后病情要么恶化要么好转的点，比如发烧时体温最高点。

要点：有时候，事情在变好以前必须先变坏。不管对于英雄来说有多可怕，磨难的危急关头有时候是获得恢复或胜利的唯一途径。

设置磨难

危急关头或磨难的设置要取决于故事的需要和观众的口味。最常用的方式是把死亡和重生的时刻放在接近故事一半的地方，正如中心危机图所示。

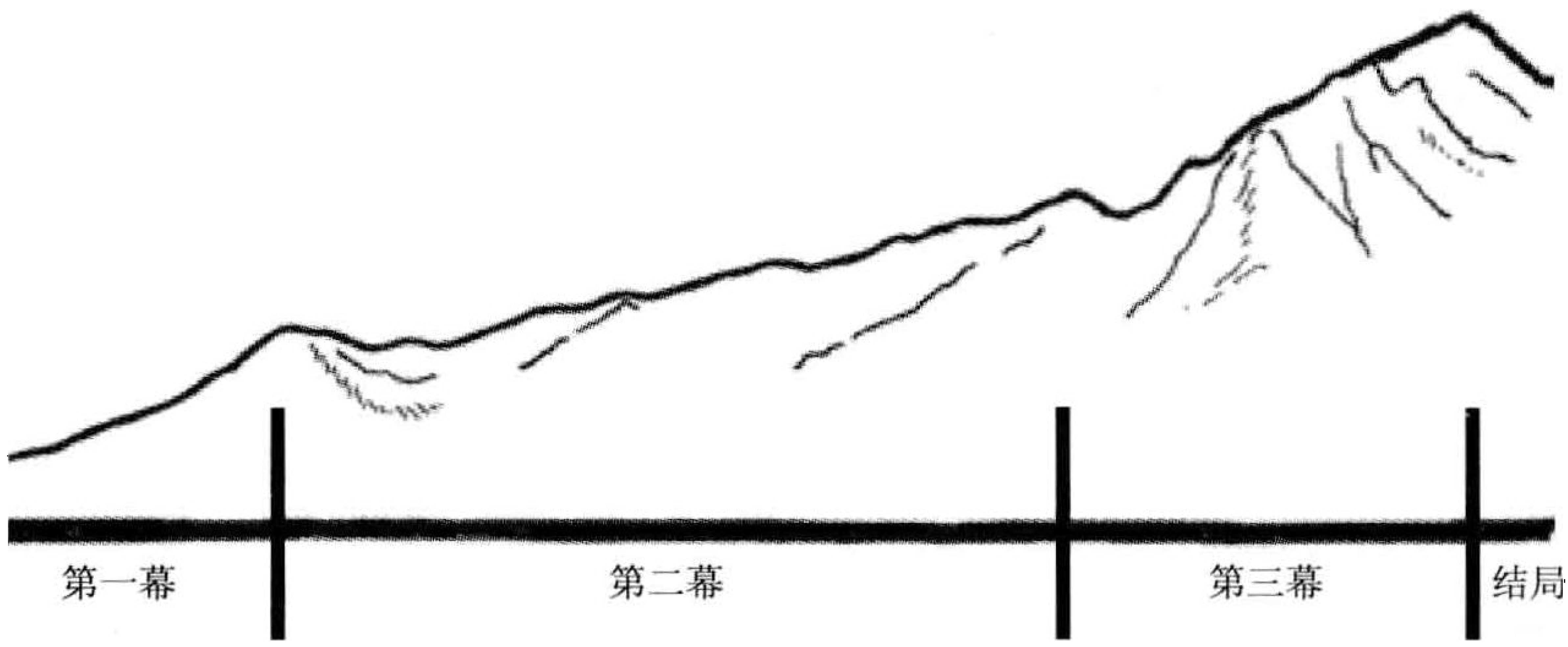


中心危机

中心危机具有对称结构的优点，它给磨难之后的详细发展流出了足够的时间。注意这种结构给第二幕结尾再出现一个关键时刻或转折点提供了可能。

不过，另一种结构也可以同样有很棒的效果，那就是在接近第二幕结尾的时候，也就是大约在故事三分之二或四分之三的地方，安排一个**延滞的**危机。

延滞的危机结构严格对应着黄金分割理论——那个精美的比例（大约为五分之三）似乎能产生最让人愉悦的艺术效果。延滞的危机给准备和接近阶段留足了空间，并且能给第二幕结尾的重要时刻留出缓慢酝酿的空间。



（没有中心磨难；取而代之的是朝着第二幕结尾的长时间酝酿）
有延滞危机的故事中的戏剧性高点

延滞的危机

不管危机出现在故事的一半的位置，还是接近第二幕结尾的地方，可以肯定地说，所有故事都需要一个危急时刻来传达磨难的感觉——死亡和复活。

张力点

对于作者和观众来说，第二幕的时间很长，在一般长度的故事片里会接近一个小时。你可以把三幕的结构视为一条戏剧线，它穿过两个主要的张力点——也就是幕与幕衔接的位置。故事的结构就像拴在柱子上的马戏团帐篷一样，也受到引力制约——观众的注意力会在这些张力的高峰之间消退。故事如果没有关键的张力时刻作为支撑，就会像马戏团帐篷一样在中间塌陷，需要找一根柱子在中间撑住。第二幕在你的电影里有一个小时长，在你的小说里有一百页，它需要某种结构带给它张力，把它撑住。

中间点上的危急关头是英雄之旅的大陆分水岭，路人会被告知已经走完了一半的旅途。旅程一般都是围绕着重要时刻展开的：比如攀到山顶、抵达洞穴最深处、森林最深处、异国最具情调的私密地方，或是你自己灵魂里最秘密的角落。沿途的所有事物都是这一刻的前奏，而这一刻之后的事也就只剩下了回家。也许之后还会有更大的冒险，更加刺激，更加难忘，并临近旅途的尾声，但每段旅程只有一个中心——位于中间点附近的高峰或低谷。

“危急关头（Crisis）”、“批评家（Critic）”和“决定性的”（Critical）这几个词都来源于意为“分离”的希腊语。危急关头是把一个故事分成两半的事件。

这个地方一般都和死亡接壤，穿过它之后英雄会象征性地或者真实地重生，所有的一切都会改变。

见证牺牲

死亡和重生的危机也许取决于视角。一般来说，见证人是这一阶段的重要组成部分，他站在近旁看着英雄死去的样子，即刻进行哀悼，然后在英雄复活的时候兴高采烈。《星球大战》里的死亡和复活的效果就取决于在场的见证人，比如两个机器人伙伴 R2D2 和 C3PO。在精心设计的极度磨难戏里，机器人通过对讲机收听英雄们（天行者等人）的进展。他们心惊肉跳地听到英雄们好像在巨型垃圾粉碎机里被压死了，地点就在死星（最深的洞穴）中。

这些见证人代表着观众，他们认同英雄，感受到了死亡的痛苦。这并不是说观众有虐待狂倾向、喜欢看英雄被杀。其实我们所有人都会时不时地享受死亡的滋味，死亡的苦味会让生活更加甜美。所有从死亡边缘活过来的人、从飞机或者汽车事故中死里逃生的人都知道在之后的一段时间内，颜色看起来会更鲜艳，家人和朋友会更重要，而时间则更宝贵。接近死亡让生命更真实。

死亡的滋味

人们愿意花很多钱去尝试死亡的滋味。蹦极、跳伞和游乐场可怕的过山车让人们有濒死的体验，从而更加热爱生活。冒险片和冒险小说一直很畅销，这是因为它们提供了一种不危险的方式让我们感受死亡和重生。

等一下，我们差点儿把被压死的可怜的卢克·天行者给忘了，他还在死星的中心，或者说是死星的胃里。他正在鲸鱼肚里。那两个机器人见证人已经被他们主人死去的声音给弄得精神错乱了。他们悲伤，而感受到死亡的观众也跟着悲伤。电影用最巧妙的技术让观众相信，英雄已经被压成肉饼了。

然而后来，机器人意识到，被他们当做死亡呼喊的声音其实是解脱和胜利的呼喊。机器人成功地关闭了垃圾粉碎机，英雄们奇迹般地活了下来。机器人和观众的悲伤突然间、爆炸式地变成了喜悦。



我感觉不妙。

情感的弹性

人的情感具有一定的弹性，就好像篮球一样，如果使劲地砸下去，它会弹得很高。在所有的故事里，都需要鼓舞观众，提升他们的觉悟，增强他们的情感。故事的结构会像水泵一样增强对观众的吸引力。好的结构会有选择地压低和提高英雄的运势，从而影响观众的情感。压抑观众的情感就相当于是把充了气的篮球压在水下，当向下的压力放开时，球会从水里跳出来。被死亡的感觉压抑的情感可以瞬间反弹到前所未有的高度，可以成为更高级别情感的基础。磨难是故事里最沉重的“压抑”之一，所以也会产生高峰。

在游乐场的过山车上，你在上下翻飞中进入了黑暗或是被甩到了太空的边缘，会觉得自己快挂了，但你从车上下来的时候多少会觉得兴奋，因为你活下来了。一个完全没有这种经历的故事是缺心少肺的故事。电影编剧有时候会因为第二幕的长度抓耳挠腮。第二幕有时会是单调乏味的、松散的或者毫无重点，这可能是因为编剧只是把第二幕，当成英雄达到最终目标前所遭遇到的一系列简单障碍而已，而不是把第二幕视为充满活力，能引发死亡与重生的一系列强大事件。即便在最傻的喜剧或者最轻松的爱情片里，第二幕也需要生死攸关的中心危机，需要一个英雄经历死亡或是其事业濒临崩溃的瞬间。

英雄仿佛死去

《星球大战》里长长的第二幕没有塌陷，支撑它的就是中心危机部分。其间，死亡的世界被碰触了不止一次，它在一系列的磨难里被利用得十分充分。在巨型垃圾捣碎机的场面里，卢克被一个潜伏着的怪物的触手拉到了污水里。是这场戏让我真正理解了磨难的功能。

起先，观众和附近的见证人（汉·索罗、莉亚公主、伍基人[2]）看到几个气泡浮了上来，这意味着卢克还在挣扎，他还活着，在呼吸。但后来，气泡没了。见证人以为他已经死了，开始做出反应。在这几秒的时间里，你开始琢磨他是否还能生还。你知道乔治·卢卡斯不会在影片刚到一半的时候就把英雄弄死，但是现在你需要考虑这种可能性了。

我至今还记得我是在一个福斯制片厂的试映会上看的《星球大战》，我被这场戏关键的那几秒完全带了进去。那时，我已经对卢克·天行者产生了认同，当他貌似死亡的时候，我立刻成了一个在银幕上没有肉身的存在。我开始一个个地扫视还活着的角色，想着下一步我该对谁产生认同。我会不会做为被惯坏了的莉亚公主、见风转舵的机会主义者汉·索罗，或者野兽一般的伍基人走完剩下的故事呢？我没法舒服地套上他们之中任何一个人的皮囊。在那几秒种时间里，我经历了一种类似于恐慌的感觉。对我来说，英雄真的困在鲸鱼肚里了，无从施救，难以生还。那么我是电影里的谁呢？我的视点在哪里？我的情感被压抑了，就像按在水里的篮球一样。

然而，卢克·天行者突然从水下蹦了出来，虽然一身黏液，但毕竟活着。对我们的眼睛来说，他曾经死了，但他现在又活了，被帮助他站起来的同伴们复活了。观众立刻变得兴高采烈。这样的观影经验对于《星球大战》系列电影的流行是至关重要的。它们把英雄和观众扔到死亡的边缘，再把他们抓回来，如此往复。这是比宏大的特效、滑稽的对话和床戏更能让观众掏腰包的东西。观众喜欢看到英雄的假死。事实上，他们自己就喜欢假死。看一个有认同感的英雄起死回生就相当于是蹦极跳的戏剧化。

英雄见证死亡

《星球大战》还没有把死亡的滋味给足。磨难部分完结之前，在一场和

② Wookiee，《星球大战》中设定的一个外星人种，具有忠勇的性格和多毛的外表。

恶人达斯·维德的决斗当中，卢克见证了他的导师欧比旺的真实死亡。卢克非常悲痛，感觉强烈得就像是自己死了一样。但在这个神话般世界里，生与死之间的界线被刻意地模糊。欧比旺的尸体消失了，产生了他在别的地方复活的可能，就像亚瑟王和法师梅林一样，在故事需要的时候就会回来。

对于欧比旺这样的萨满巫师来说，死亡是一道熟悉的边界，他可以用相对较小的力气往来其间。欧比旺通过他的教诲，活在卢克和观众的心里。尽管已经身死，他依旧可以在后来的故事中给卢克关键的建议："相信原力，卢克。"

英雄引起死亡

为了让死亡的时刻发挥作用，英雄不必自己去死。英雄可以作为死亡见证人或者引发死亡的原因。电影《体热》的中心事件，也就是威廉·赫特的磨难，是凯瑟琳·特纳的丈夫被杀害弃尸。但这也是赫特的死——他灵魂的死亡。他的纯真已死，成为了他自己色欲的受害者。

面对阴影

到目前为止，最常见的一种磨难就是与某种敌对势力的冲突——可以是致命的邪恶敌人、对手，甚至是某种自然力量。一个能够包含所有这些可能的概念就是阴影原型。恶人可以是外在的角色，但在更深的层面，"敌人"、"对手"这些词所代表的其实是英雄自己身上负面的潜质。换句话说，英雄最大的对手，就是他自己的阴影。

跟所有的原型一样，阴影也有正面的和负面的形式。有时需要阴暗的一面来分化英雄（或者系统），这样能给英雄提供一些可以扫除的障碍。这些障碍可以作为英雄最好的力量之源。具有讽刺意味的是，要杀死我们的恶人有时候反而成为最终帮助我们的力量。

妖魔化

一般来说，阴影象征着英雄的恐惧和他身上招人讨厌的、被舍弃的品质：也就是我们不喜欢的那部分自己，我们会试图将其投射到别人身上成为阴影。

这种投射的方式被称为**妖魔化**。情感危机当中的人们有时候会把自己的某一部分问题投射到另一个人或者另一类人身上，这类人其实象征着他们所憎恨和恐惧的那部分自己。在战争宣传里，敌人成为了没有人性的恶魔——那其实是我方保持的天使般正义形象的阴影。恶魔本身就是上帝的阴影，投射到他身上的是至高至贤者的负面的、被舍弃的潜能。

有时候，为了看清问题，我们需要这种投射和两极分化。在任何一个系统里，如果冲突没有被分类、分化，或在某种戏剧性对决中摆出来，长此以往，系统将出现病态的失衡状态。一般的阴影都是可以表现出来、具有形状的。被否认和舍弃的部分是能被明确地意识到的，即使它们想拼命地躲在黑暗当中。吸血鬼对阳光的厌恶就象征着阴影躲在暗处的欲望。

恶人可以被看做是英雄心中阴影的人格化。不管恶人的价值是多么的迥异于英雄，从某种角度看，恶人都阴暗地、放大并变形地反映了英雄自己的欲望。如果我们向英雄最深的恐惧赋予生命，就会生出恶人。

恶人之死

有时候，虽然英雄在磨难中走到了死亡的边缘，但死的却是恶人。然而，在冒险结束以前，英雄还得对付其他的势力和其他的阴影。行动也许会从现实层面转向道德、精神或情感层面。多萝西在第二幕中杀死了恶女巫，但她还需要面对精神的磨难：第三幕中，她回家愿望的破灭。

恶人之死对英雄来说不应该是过于简单的任务。在希区柯克的《冲破铁幕》[3]里，磨难的戏就是英雄试图在农舍里赤手空拳地杀死间谍。希区柯克阐明了一个道理：杀人其实比一般电影里演的要困难得多。就像电影《不可饶恕》反复表现的那样，所有人的死亡都会产生情感的代价。克林特·伊斯特伍德扮演的赏金猎人是个杀手，他痛苦，是因为他杀的人其实都跟他一样。死亡不仅仅是为了方便剧情，它应该具有真实感。

恶人之逃脱

在磨难中，英雄也许只是打伤恶人或者杀死恶人的喽啰。恶人的头目为了在第三幕再次出现，会在此刻逃跑。《比佛利山超级警探》的第二幕里，阿

③ *Torn Curtain*，1966，冷战时期，一个美国火箭科学家叛逃到东德，他的未婚妻怀疑他的真实动机。

克塞尔·福利以死亡与重生的方式面对上尉——罪犯的智囊，而英雄与主要阴影的最终对决留到了第三幕。

恶人在他们自己的故事里是英雄

有些恶人或阴影会因为自己的恶行而欣喜若狂，但很多恶人其实完全不觉得自己邪恶。从他们的角度看，他们是正确的，他们是自己故事里的英雄。英雄的不幸时刻对于阴影来说就是幸福。他们的角色弧是镜像反映：英雄上升，恶人就会下落，全都取决于视角。当你完成电影或者小说写作的时候，你应该已经足够了解你的角色，你能够从每一个人的角度讲这个故事：英雄、恶人、死党、恋人、伙伴、护卫，还有其他次要的人。每个人都是自己故事里的英雄。至少从恶人的角度走一遍故事，这是不错的练习。

英雄如何逃过死劫

在古典的英雄神话里，英雄常被认为会在磨难中死去，因为很多人之前都有经历过这样的磨难，且无一幸免。珀耳修斯接近魔物美杜莎的路上，挤满了被她用眼神变成石头的英雄石像。忒修斯进入的迷宫里堆满了因迷路饿死的和被牛头怪吃掉的人的尸骨。

其他人死了，但这些神话英雄却都在死亡的威胁中活了下来，因为他们已经在以前的阶段聪明地取得了超自然的帮助。他们逃过死劫，一般都借助了导师的礼物。珀耳修斯借助雅典娜的礼物魔镜接近美杜莎，因而躲开了她的直接注视。他用魔剑砍下了她的头，为了防止她的头继续害人，把它装进了魔法口袋——这是另一个导师的礼物。

在忒修斯的故事里，早在接近阶段，他就已赢得了阿里阿德涅的芳心。她是克里特的暴君弥诺斯的女儿。

现在，当忒修斯必须进入深不可测的致命迷宫时，他向阿里阿德涅寻求援手。公主则去求教故事里的导师、伟大的发明家和建筑师代达罗斯，他是迷宫的设计者。他的帮助既神奇又简单：一个线团。阿里阿德涅抓住线的一头，让忒修斯抓着另一头进入迷宫。他能从死亡房间那里找到归路，是因为他们之间的联系——把他们紧紧连在一起的线——象征着他们的爱情。

阿里阿德涅的线

阿里阿德涅的线是爱情力量的有力象征，它以一种心灵相通的方式把人紧紧地联系在一起。有时候，它会像实体的连接器一样拉着你。它又很像“围裙带”——能把长大的孩子拴在母亲身边的带子，虽然看不见摸不着，却比钢铁更坚固。

阿里阿德涅的线是连接着英雄和爱人的弹性带子。英雄可以深入疯狂和死亡之地，但通常会被这样的联系拉回去。我母亲告诉我，在我很小的时候，她生了场病，有生命危险。她的灵魂出窍，在房间里自由地飞，正要飞出房间的时候，是我和姐妹们的形象把她拉回了身体里。她继续活下去的理由就是：照顾我们。

在古英语里，表示线团的词是“Clew”，这也是“线索”（Clue）这个词的来源。线索就是探索者在寻找答案或秩序时所凭借的绳子。把两颗心连在一起的线绳可以成为解决谜团或者化解冲突的关键线索。

心灵的危机

磨难或许就是心灵的危机。在爱情故事里，磨难可能就是最亲密的瞬间——我们既渴望也惧怕它。在这里死去的是英雄对亲密接触的抵抗力。在有些爱情故事里，磨难是黑暗的瞬间，英雄会经历背叛或者爱情的死亡。

约瑟夫·坎贝尔在《千面英雄》的“遇到女神”和“来自女人的诱惑”这两章里，描述了我们称之为“磨难的浪漫分支”的结构。

他写到：“最终的冒险……一般都被表现为神秘的结合……抑或危机——无论其发生在最低点、最高点、在地球最远的边缘、在宇宙的中心点、在宇宙里、在庙宇的神龛里，或者在内心最深处的幽暗空间里。”在爱情故事里，危机可能是一场爱情戏或是与恋人分离的戏。记住，危机这个词来源于一个意思是“分离”的希腊词。

在《绿宝石》里，危机既是一场实际的磨难也是与恋人的分离。琼·怀尔德和变形者同伴杰克·科尔顿进入了最深的洞穴，他们获得了巨型翡翠“心灵”。

但这也太简单了，过一会儿他们将会迎来真正的极度磨难：他们必须在汽车坠入瀑布之前跳出来。在下面的几个镜头里琼·怀尔德没有浮出水面，观众只看到杰克·科尔顿拼命游到岸边，在短短几秒的时间里，我们会想琼是不是已经死了。几秒钟时间虽然不长，却足以让极度磨难的魔力发挥作用。琼终于从水里出来了，竭尽全力爬到了前景的石头上。她的死亡和重生都在下面的对话里清晰地表现了出来。在另一侧的岸上，科尔顿对她喊，“我本以为你淹死了。”琼答道，“我也是。”

科尔顿因他们能活下来而喜出望外，可是现在对于琼来说，危机的焦点转移到了情感层面。不值得信任的科尔顿在湍急河水的另一侧拿着宝石，他们的爱情面临着真正的考验。他会信守诺言在下一个镇上等她吗？或者，他会带着“心灵”消失，让她心碎？没有他在身边，她能不能在非常世界的丛林中独自生还呢？

神圣的结合

在有情感和心理深度的故事里，磨难可能会导致英雄内心对立的力量产生暂时的神秘结合，使之平衡。但是，磨难的恐惧与死亡感可能会从中作梗：如果这样不行，我该怎么办？如果与我结合的这部分自我翻脸并主宰了我，那我该怎么办？然而，尽管有这些恐惧，英雄还是会认可他隐藏的人格，甚至是他的阴影，并且通过神圣的结合与之走在一起。在根本意义上，英雄会寻找机会直面他的阿尼玛——他的灵魂，或是他人格当中不被认可的女性化或直觉的部分。

女人则会寻找阿尼姆斯——社会让她们隐藏的男性化力量——理性与坚持。她们可能会试图与被自己舍弃的创造力或男性能量再次接触。在危机的时刻，英雄会打开人格当中所有自我的所有层面，以之面对生死抉择。

平衡

在神圣的结合中，人格的对立双方阿尼玛和阿尼姆斯被认为具有相同的价值。这样的英雄具备了人的各个方面，处于一种平衡、居中、岿然不动的状态。坎贝尔认为，神圣的结合“代表了英雄对人生的彻底掌控”，这种英雄和人生的结合非常平衡。

所以，磨难阶段也可能是，英雄在神圣的结合中与一直被压抑的女性或男性人格走到了一起的过程。然而，也会发生神圣的分手！男性与女性人格的对立会导致致命的公开战争。

要人命的爱情

坎贝尔在“来自女人的诱惑”一章中，对这一毁灭性的冲突有所讨论。他的章节题目可能有些误导（另一章“遇到女神”其实也有误导性），因为这一时刻的能量既可以是男性的也可以女性的。磨难的这种可能性会把英雄带到背叛、抛弃和失望的交叉点。从爱情的角度来说，这是一场信仰危机。

每种原型都有光明而正面的一面和阴暗而负面的一面。爱情的阴暗面带着憎恨、责备、侮辱和拒绝。爱情的阴暗面是美狄亚[4]弑子时狰狞的脸，也是美杜莎的面具，上面满是火焰和罪恶的毒蛇。危机来临的时刻是变形者恋人突然露出另一面的时刻，让英雄感受苦涩的背叛，甚至觉得爱情已经死了。这是希区柯克最爱的手段。在《西北偏北》里，一场温柔的爱情戏之后，加里·格兰特扮演的角色被伊娃·玛丽·塞因特出卖给了密探。格兰特遭遇了电影半截的磨难，感觉被她抛弃了。此刻，她所代表的真爱的可能已经死掉了，这也酿成了他的磨难，他独自一人在玉米地里几乎被一架喷药飞机射杀。

负面的阿尼玛和阿尼姆斯

在我们的人生旅途中，有些时候会遭遇阿尼玛或阿尼姆斯的负面投射。它可以是一个引诱我们的坏人，或者是我们体内肮脏下流的那部分突然出现在我们眼前，就像《化身博士》里的海德先生接管杰基尔医生一样。在爱情关系或个人发展的过程中，这样的遭遇会成为生死攸关的磨难。《致命吸引力》里的英雄发现，被自己拒绝的情人可能会变成致命的威胁。一个理想中的伴侣可能会变成波士顿杀人王[5]，而一个充满爱意的父亲可能会变成一个杀手，就像《闪灵》[6]那样。在原版的格林童话里那些恶毒的继母和皇后其实都是由爱生恨的亲生母亲。

④ Medea，希腊神话中科尔喀斯（Colchis）国王的女儿，精通法术。她爱上了前来夺取金羊皮的伊阿宋，便背叛父亲，帮助伊阿宋获得了金羊皮。之后，伊阿宋又喜欢上了其他女人，美狄亚一怒之下，施计害死情敌，然后又把几个亲生儿子全都杀死。

⑤ 惊险犯罪影片《波士顿杀人王》（*Boston Strangler*，1968）中的人物。影片根据真实新闻事件改编。

⑥ *The Shining*，1980，美国著名恐怖电影，根据史蒂芬·金（Stephen King）的同名小说改编。

精神病

阿尔弗雷德·希区柯克的《惊魂记》里有着最具恐慌性和颠覆性的极度磨难。电影让观众对玛丽恩（由珍妮特·利扮演）产生了认同感和同情心，尽管她是一个在逃的贪污犯。除她之外，在第二幕的前一半里，唯一可以产生认同的角色是多愁善感的旅店老板诺曼·贝茨（由安东尼·珀金斯扮演），但没有观众愿意对他产生认同——他太古怪了。在传统电影里，英雄总会从磨难中活下来，并在高潮中亲眼看到恶人的失败下场。很难相信珍妮特·利这样的明星——一个不朽的银幕女英雄会在影片才演一半时就死掉。但希区柯克就做了一般人想不到的事，让我们的英雄死在了故事的中间。这个磨难就是英雄最后的磨难。玛丽恩没有缓刑机会，没有复活，也没有谢幕。

这样做的效果是粉碎式的。你看着玛丽恩的血流向下水道的时候会产生奇怪的感觉：你就像一个被肢解的鬼魂一样飘在银幕周围。认同谁呢？谁？很快就清楚了：希区柯克只设定诺曼一个人留给观众认同。我们只好不情愿地进入了诺曼的大脑，通过他的双眼看故事的发展，还甚至开始支持他、把他当做我们的新英雄了。一开始，我们会觉得诺曼是在包庇他那个精神错乱的妈妈，但后来我们发现，诺曼自己就是杀手。原来，我们一直在神经病人的身体里。只有希区柯克这样的大师才能如此成功地挑战关于英雄、死亡和磨难的规则。

面对最大的恐惧

磨难也可以定义为“英雄面对最大恐惧的时刻”。磨难对大多数人来说意味着死亡，但在很多故事里，磨难只是英雄最害怕的东西：面对恐惧、挑战对手、渡过暴风骤雨或是政治危机。印第安纳·琼斯就曾不可避免地直面他最害怕的东西——蛇。

英雄面对的诸多恐惧中，最强的戏剧张力常常来自于挺身反抗父母或权威人物的焦虑。家庭戏是大多数严肃戏剧的核心部分，而对抗父母的情节能够成为深重的磨难。

挺身面对父母

在《红河》里，由蒙哥马利·克利夫特扮演的马修·加思在故事的中间部分，面临对抗家长的恐惧，他要从养父汤姆·邓森（由约翰·韦恩扮演，此时已经成为了可怕的阴影）那里拿走赶牛的领导权。邓森在故事开始的时候是英雄和导师，但在接近阶段把面具换成了暴君，他已经变成了一个疯狂的、负伤的、喝醉的和残酷的神，他滥用权力、行为过度。当马修挑战导师和楷模邓森时，他将在磨难中面对最大的恐惧。

邓森宣布，他就是大家的神，所有在他的小世界里犯戒的人都会被吊死。马修冒着被枪杀的危险挺身而出面对他。死神邓森从他的王座上起身，要杀死马修，但马修在考验阶段赢得的伙伴及时介入，打掉了邓森手里的抢。作为英雄，马修的能量已经大到了他不需动手的地步，光是他的意志就能够战胜死亡。他在实际上取代邓森成了赶牛的新领袖，只给他的养父留了一匹马和一个水壶。在类似的故事里，英雄所面对的最大恐惧被表现为青年挺身反抗上一代人。

青年对抗老年

年轻人挑战上一代人是永不过时的好戏，在亚当和夏娃、俄狄甫斯以及李尔王等故事里，挺身反抗可怕的父母都是极度磨难。这一超越时空的冲突给编剧艺术提供了很多能量。

电影《金色池塘》[7]是关于疯狂取悦父亲的女儿的故事，它的磨难就是女儿挺身反抗父亲的时刻，而父亲感受着将要死去的命运。

与大灰狼和女巫有关的童话故事就用某种方式表现了与父母的冲突。女巫是母亲的阴暗面；大灰狼、食人魔和巨人都是父亲的阴暗面。龙和其他怪兽则可能是父母或掌权太久的一代人的阴影形象。坎贝尔认为，龙在西方世界象征着暴君，它会牢牢地控制一个王国或家庭，直到榨干里面的生命为止。

青年和老年人之间的冲突可以表现为内心冲突，也可以表现为孩子和父母间的外部战斗。缓慢扩散、引燃磨难的内心搏斗可以发生在舒适并充满戒备的旧人格与虚弱、未成形但渴望出生的新人格之间。但是，旧的自我如果

⑦ *On Golden Pond*，1981，老夫妻回到金色池塘边的旧居。面对年华老去的恐慌，老翁性情乖觉，直到女儿携孙到来，老翁终于找到了天伦之乐，也开始审视自己的人生。

不死去或者不靠边站的话，新的自我将无法出生，因为舞台中央的空间是有限的。

少数情况下，磨难可以成为治愈英雄和父母间深深伤痕的机会。坎贝尔把这种可能称为“与父和解”。有时候，英雄在通过磨难或挑战家长权威之后，将会赢得父母的认可，而他们之间的冲突也会迎刃而解。

自我之死

神话里的磨难意味着自我之死。现在，英雄已经融入了宇宙，旧有的世界观已死，重生时他意识到了所有的连接。自我旧的界线已经被超越或抹去。在某种意义上，英雄已经成为了神，具有飞越死亡限制、尽览万物之联系的神力。希腊人把这一时刻称为**神化**，比狂热（只意味着神在你的身体里）又高了一级。在神化的状态下，你就是神。品尝死亡的滋味为你赢得了暂时坐享神位的机会。

面对磨难的英雄已经把他的重心从自我转移到了自性——他身上更具有神性的部分。同时，也会发生从自己到集体的转移，英雄更多的承担责任，更少的谋求私利。英雄为了集体的利益而冒生命危险，这让他赢得了“英雄”的资格。

《绿野仙踪》

多萝西和朋友们被恶女巫和她的边界护卫团包围，正面临着极度磨难。他们闯入了最深的洞穴并偷走了最贵重的宝物红宝石拖鞋，这让恶女巫怒不可遏。她逼向四人组，并且扬言要一个一个把他们杀死，最后杀多萝西。

死亡的威胁清楚地表明了赌注的大小。现在观众也知道了，这将是一场生死对决。

恶女巫先要拿稻草人开刀。她点燃了自己的扫帚，用它把火引向稻草人。他的稻草燃烧了起来，看似要完蛋了。每个儿童观众都相信稻草人会惨死在火焰里，他们跟他一起感受到了死亡的恐怖。

多萝西根据直觉，做出了她能想到的唯一的救援行动。她抓起一桶水泼向了稻草人，这不仅泼灭了火，也浇湿了恶女巫。多萝西没想杀死恶女巫，但没想到水会让恶女巫融化，她就这样死了。死亡就发生在这间屋子里，多萝西不过是把它转移给了另一个人罢了。

当然，恶女巫不会“噗嗤”一声消失掉，她的死花了很长时间，让人痛苦而怜悯。“哦，我美丽的邪恶啊！这是个什么世界，什么世界！”死亡结束的时候，你会为了恶女巫而难过，你尝到了真正的死亡滋味。

我们的英雄已经面对面地接触了死亡，他们现在有资格轻松一下了。在一时的震惊之后，他们变得兴高采烈。他们将收获挑战死亡的战利品，在下一个阶段：赢得报酬，抑或掌握宝剑。

旅途上的思考

1. 《沉默的羔羊》、《潮浪王子》[8]和《风月俏佳人》里的磨难阶段分别是什么？
2. 你笔下故事里的磨难阶段是什么？在你的故事里是不是真的有恶人？还是只有一个对手？
3. 这个恶人或对手怎样表现为英雄的阴影？
4. 这个恶人的能量会通过同伙或其仆从出现吗？这些角色的特殊功能是什么？
5. 这个恶人能不能同时是变形者或骗徒？恶人还能作为哪些其他的原型出现？
6. 你笔下的英雄以什么方式面对磨难中的死亡？他最大的恐惧是什么？

⑧ *The Prince Of Tides*，1991，关于一个男人从痛苦的记忆中走出的故事。


报酬

第九阶段：报酬

“我们来了，我们看见了，我们干它丫的。”

——引自丹·艾克罗伊德和哈罗德·雷米斯的电影剧本《捉鬼敢死队》[1]

通过了磨难的危机之后，英雄现在经历着劫后余生。在最深的洞穴里力克强龙之后，英雄掌握了胜利之剑，要求获得**报酬**。胜利的时刻如白驹过隙，他们要在此刻品尝这喜悦的滋味。

我们这些探索者相视而笑。我们已经取得了英雄的称号。为了家园部落，我们曾面对死亡、感受死亡，并最终逃离死亡。我们突然就从恐惧的深渊里飞上了胜利的蓝天。我们应该填饱肚子，在篝火边高声歌唱我们的事迹。旧的伤痛和痛苦都被忘却，已经有人开始给我们的冒险立传。

你从大部队里走出来，周围是不可思议的寂静。在树影间，你想起了牺牲的人们。你仿佛意识到了些什么——你已经不一样了，你发生了改变。你身体里的一部分已经死去，有些新东西生了出来。你和整个世界都不会再走老路。这也是面对死亡的报酬。

① *Ghost Busters*，1984，一个关于捉鬼的喜剧故事，融合了动作、冒险等元素。

对抗死亡是一个大事件，它肯定是有尾声的。几乎所有的电影都会留出时间，让英雄获得通过磨难的认可，获得死里逃生的报酬。活过危机之后会激发很多的可能性，而磨难过后的报酬有很多种形态和目的。

庆祝

当猎人经历过死里逃生，终于捕获猎物时，自然会进行庆祝。能量已经在斗争中耗尽，应该进行补给了。在这一阶段，英雄应该操办类似于烧烤聚会的活动，烹调并享用一些胜利果实。《奥德赛》里的英雄总会在经历磨难之后向神献祭，并且用大吃大喝的方式庆祝和鸣谢。回到正常世界是需要力气的，所以必须得有休息、恢复和补给的时间。《与狼共舞》里，在捕猎水牛（生死攸关的极度磨难）之后，邓巴和部落一起用烤水牛肉的方式庆祝。他曾救了一个青年的命，作为此事的报酬，他获得了拉科塔人更深的认同。

篝火场面

很多故事在这个时候都会出现篝火之类的场面，英雄和同伴围坐在火堆之类东西旁边，回顾刚刚过去的事件。这是一个讲笑话和自我吹嘘的好时机。经历死亡之后放松一下是可以理解的。猎人和渔人、驾驶员和导航员、士兵和探险家都喜欢夸大他们的成就。在《与狼共舞》的烧烤聚会里，邓巴被迫反复讲述着捕猎水牛的故事。

篝火场面可能会有冲突发生，比如争抢战利品。邓巴就因为自己的帽子和人争执起来，他在捕猎水牛的过程中把帽子掉了，而它被一个苏族战士捡起来据为己有。

篝火场面里可以回忆和怀旧。跨过了死亡的深渊之后，人和事物都已经改变了。有时候，英雄会边回忆边讲述自己是如何走到这一步的。不合群的英雄可能会回忆起影响过他的人和事，或者说出自己从未透露的人生哲学。

这些场面对于观众来说有着重要的功能，能让我们在刺激的战斗或磨难之后喘口气。角色们可能会回顾目前为止的故事要点，让我们也有机会回顾故事，并且了解角色对故事的感受。在《红河》里的篝火场面中，马修·加思为了新

角色特丝（由乔安妮·德鲁扮演）而复述故事情节。他表露了他对养父的感受，也向观众提供了观看这个复杂史诗的新角度。

在这些回忆或亲密的安静时刻里，我们增加了对角色的了解。最让人难忘的例子是《大白鲨》里的一场戏，罗伯特·肖扮演的昆特讲述他在第二次世界大战中的太平洋上遭遇鲨鱼的可怕故事。男人们互比伤疤，又唱起了行酒歌。这是一场“了解你”的戏，建立于一起从磨难死里逃生的亲密感之上。

在《木偶奇遇记》和《彼得·潘》之类的迪士尼动画经典里，节奏一般都很快，但迪士尼会不时小心翼翼地放慢节奏，在角色抒发情感的瞬间靠近观众。这些安静而抒情的段落对于角色和观众建立联系来说至关重要。

爱情戏

在极度磨难之后，可以放一场爱情戏。英雄在危机以前还不是英雄，他们那时还只是实习生。英雄在表达牺牲的意愿以前，还不值得真正的被爱。在此刻，真英雄赢得了爱情戏——或是某种“神圣的结合”。上面提到的《红河》，其篝火场面也是一场感人的爱情戏。

在惊悚片《谍海密码战》里，格利高里·派克和索菲亚·罗兰一起经历磨难之后，在一场爱情戏里走到了一起。她是个迷人的变形者，骗过他很多次，但他看到了她善良的本质，已经对她产生了信任。

《美女与野兽》里面浪漫的华尔兹，既是对野兽能与乡民共渡磨难的奖励，也是对贝儿看穿野兽可怕外表的奖励。

获得

这一阶段最关键的一点就是，英雄获得了他寻找的东西。宝物猎人获得了金子，间谍掌握了秘密，海盗夺取了船只，不自信的英雄重拾自信，奴隶掌握了自己的命运。交易达成了——英雄经历了重重死亡威胁，换取了他要的东西。北欧神话中的奥丁神在极度磨难里失去了右眼，并且在世界树上吊了九天九夜，他的收获是对所有事物的知识和阅读古文字的能力。

掌握宝剑

我把旅程的这部分也称作**掌握宝剑**，因为一般来说，英雄会粗鲁地把他在非常世界里找过的所有东西据归为己有。有时英雄已经获得了爱情之类的报酬，但更常见的是，英雄获得甚至偷取了一个宝物，比如詹姆斯·邦德在《俄罗斯之恋》[2]里拿走了苏联的密码机。

在《金刚》里，掌握宝物的阶段紧跟在死亡与重生的危机之后。在接近阶段，巨猿已经发生了转变，他从费伊·雷的绑架者变成了她的保护者，在去往最深的洞穴的路上击退了霸王龙。当他进入极度磨难的时候，他已经成为了一个纯粹的英雄。现在，他取得了他的报酬，跟其他正面英雄一样，他赢得了美女的芳心。

在一场温柔而略显情色的戏里，他把她带到了洞穴的“阳台上”仔细观看。他的巨手就像是她的摇篮一样。他一点一点脱下了她的衣服，好奇地闻着她身上的香水味。他还用手指逗弄她。这场爱情戏最终被恐龙的又一次威胁打断了，但它绝对是一个收获的时刻，是金刚在危机中直面死亡所获得的回报。

英雄“掌握宝剑”的说法源于对屠龙故事的记忆：英雄击败恶龙，取得宝物。在宝物当中会有一柄魔剑，也许是在以前的战斗中被龙偷走的英雄父亲的剑。就像塔罗牌里的图画一样，这柄剑象征着英雄的意志，它在火焰里锻造、以血液淬火冷却、断裂后重生、经千锤百炼、更坚硬、更锐利，就像《星球大战》里的激光剑一般凝聚力量。

然而，剑只是英雄在这一阶段能够掌握的多种形象之一。坎贝尔称之为“终极的恩惠”。另一个相关的形象是圣杯，这个古代的神秘宝物象征着骑士和英雄们追求的，所有遥不可及的灵魂之宝。在其他故事中，玫瑰和珠宝也有可能是被寻觅的宝物。中国传说里的狡猾猴王寻找的则是流落西藏[3]的神圣佛经。

窃取万能药

有些英雄以生命为代价去换取宝物。而另一些英雄在故事当中则是把宝物偷走。因为这种情况下，虽然你付出了代价，却并不一定能换得宝物，所以

② *From Russia with Love*，007 系列电影的第二部。

③ 原文如此。

你必须偷走它。坎贝尔称之为“窃取万能药”。

万能药可以是一种药物载体或药引子，它本身是无害的甜水或粉末，在其中加入其他药物才会产生药效。如果只是单独使用，或者跟无效的物质混合在一起，就会成为“安慰剂”。研究表明，虽然安慰剂没有药效，但有些病人会因为服用安慰剂而好转，既使他们知道所服的只是个糖豆——这说明了暗示能够产生强大的作用。

万能药也可以是包治百病的药，甚至是能够起死回生的神药。在炼金术里，炼万能药是炼成点金石的必要步骤，后者能够变铁成金、赋予生命、超越死亡。战胜死亡的能力才是大多数英雄真正追求的万能药。

有时候，英雄需要去窃取万能药。它蕴藏着生死的秘密，价值连城，不会轻易地换得。英雄可能会变成骗徒或盗贼去偷宝物，就像为了人类而从神界盗取火种的普罗米修斯，或是偷食禁果的亚当和夏娃。窃取行为在短期内可能会让英雄陶醉，但以后他们将付出巨大代价。

入会

英雄经过了磨难，被认可为特殊和不同的人，成为了少有的能用智慧战胜死亡的人。在古希腊，不朽者是一个非常小的小圈子，只有神祇和屈指可数的几个幸运的人类才能够免于一死，也只有做出非凡贡献取悦神明的人才会获得宙斯如此的奖励，比如赫拉克勒斯、安德洛墨达和阿斯克勒庇俄斯。

立即晋升或授予骑士称号，对于经历磨难的英雄来说都是认可的方式，而他也在同时成为了特殊小团体的一员。我们所说的第二幕被约瑟夫·坎贝尔笼统地称作“入会”，即在新的级别上重新开始。英雄在面对死亡之后成为了全新的生物。经历过分娩生命危险的女人也变成了不同的人，她入会成为了母亲群体中的一员，一个特殊的妇联成员。

进入秘密组织、妇女会或者兄弟会意味着你和某种秘密产生了关系，你必须发誓永远不会泄露秘密。你经历了考验，证明了你的价值。你可能会被置于仪式性的死亡与重生磨难里，可能会有一个新名字和新地位，以显示你是一个新的生命。

新的认识

英雄会发现，面对死亡之后能获得新的能量，或是新的认识。在前面的一章里，我们讨论过死亡能够改变对生活的认识。北欧神话里的屠龙战士西格德是最漂亮的例子。西格德的极度磨难是手刃名为法夫纳的龙。龙的血溅到了西格德的舌头上，给了他听懂鸟语的能力。两只鸟警告他说，他的导师矮人雷金正计划着杀他。因为他的新能力（战胜死亡的报酬），西格德在又一个危局中幸免于难。新的知识可以就是英雄掌握的宝剑。

看穿骗局

作为报酬，英雄会获得新的洞察力，或是获得对神秘事物的理解。如果他身边一直有一个变形者，他可能就会首次看穿她的伪装，看到真实的她。掌握宝剑可以成为真相大白的时刻。

洞察力

在超越死亡之后，英雄可能会变得更具洞察力，或是产生心灵感应，获得不朽神明的能力。洞察力的意思就是“看清楚”。面对过死亡的英雄会变得更具直觉，更能看出事物间的联系。《谍海密码战》里，在格利高里·派克和索菲亚·罗兰的爱情戏之后，这对情侣试图揭开古代象形文字的密码。派克用刚刚获得的洞察力意识到，间谍想要的其实不是密码，而是在纸上藏着的一卷微缩胶卷。大难不死给了他新的洞察力。他的觉醒让人兴奋，直接把电影推进到了第三幕。

自我觉醒

这是一种更深层次的洞察力。有时候，英雄们在经历死亡之后会经历一种深刻地**自我觉醒**。他们会看清自己，看明白自己在事物当中的位置。他们会看到自己的愚蠢和迂腐。肉眼看到的自己不再重要，英雄对自身的幻觉会被清晰的真相所取代。也许时间并不长，但英雄暂时地看清了自己。

顿悟

别人也会把英雄看得清楚。别的角色看到英雄的行为改变，会意识到他们已重生并且与神明一样的不朽。有时候，我们称之为顿悟：突然意识到英雄的神性。天主教一月六日的主显节庆祝的是贤人（三位智慧的长者）领悟到了新生儿耶稣的神性。劫后余生的报酬之一是，别人会看出英雄的转变。从战争或者特训之类的磨难归来的年轻人看起来不一样了——更加的成熟、自信、严肃、值得尊重。神性的经验是相互有联系的：从狂热、被神眷顾，到被神化、成为神，再到顿悟、被当做神。

英雄可能会顿悟自己的神性。英雄也许会在极度磨难之后突然认识到，他其实是某个神明或者国王的儿子，是一个具有特殊能力的天之骄子。顿悟让你意识到自己是神性的和神圣的人，和所有的事物都有所关联。

詹姆斯·乔伊斯扩展了“顿悟”一词的意思，用它来表示突然觉察到某个人、思想或事物的核心和本质。有时候，英雄在经历磨难之后会突然理解事物的本质。劫后余生会让生命更有意义，让知觉更敏锐。

扭曲

在另外一些故事里，征服死亡可能会导致认识的扭曲。英雄可能会因为自我膨胀而受到折磨。换句话说，他们会过于骄傲自大。他们可能会变得狂妄而自负。他们也许会滥用重生英雄的能力和特权。有时，他们的自尊心膨胀得太厉害，扭曲了对自身价值的判断。

英雄可能会被他们对抗的恶势力或死亡所污染。为了保卫文明而战斗的士兵可能会因为战争而变得野蛮。与犯罪针锋相对的侦探和警察经常会毫无底线地使用非法或不道德的手段，他们变得跟罪犯一样堕落。英雄可以进入对手的精神世界，但也可能会陷在里面，就像《猎人者》[4]里的侦探，以牺牲灵魂为代价，进入了连环杀手扭曲的头脑里。

血腥和杀戮都具有强大的力量，可能会使英雄陶醉或中毒。彼得·奥图尔扮演的阿拉伯的劳伦斯就在经历亚喀巴之战的磨难以后，惊恐地发现自己

④ *Manhunter*，1986，本片被认为是《沉默的羔羊》的前传，讲述“食人魔”汉尼拔医生，与一位能辨识变态者心智的联邦探员展开一场比拼。

已经爱上了杀戮。

在这一时段，英雄会犯了另一个错误是：低估极度磨难的严重性。遭到的人也许会否认发生过的一切惨剧。根据伊丽莎白·库布勒罗斯博士的理论，遭遇死亡之痛后，否认是悲痛与恢复的自然阶段之一。另一个自然阶段是愤怒。英雄可以在磨难之后大发脾气，以表达对被逼直面险境的不满。

在与死亡决斗之后，英雄们也可能会高估自己的才能或重要性。但他们可能很快就会发现，他们这一次只是幸运而已，再次遭遇危险时就会知道自己的分量了。

《绿野仙踪》

《绿野仙踪》在磨难之后立刻就是掌握宝物阶段。在这部影片里掌握的宝物不是宝剑，而是恶女巫那把烧坏了的扫帚。实际上，她在获得它时表现了良好的教养。那些护卫们出于恐惧，纷纷以下跪来表现对她的忠诚，而她非常礼貌地向他们索要扫帚。多萝西本来惧怕他们会在恶女巫死后围攻过来，但实际上，恶女巫的死让护卫们很高兴，因为他们再也不用忍受恶女巫的奴役了。护卫们高兴地把扫帚给了多萝西。死里逃生的另一笔报酬就是，边界护卫也许会彻底地投靠到英雄这边。

多萝西和同伴们迅速地回到了奥兹大法师的房间，她把扫帚放到了漂浮着的凶恶脑袋跟前。她已经完成了大法师交待的任务，完成了貌似不可能完成的任务。现在，她和朋友们要求获得英雄的报酬。

但让他们吃惊的是，大法师不愿意兑现承诺。他狂怒地诡辩着，就像是一个旧人格，或是像家长一样，明知必须向长大了的孩子屈服，却不愿意让步，要用武力说话。

然后小狗托托发挥作用的时候到了。它在古勒克小姐的花圃乱刨时，是它的动物直觉和好奇心让多萝西陷入了最早的麻烦。现在，它的直觉是救赎的工具。托托在王座周围闻来闻去，发现帘子后面有个温顺的小老头，他正操控着伟大而有力的奥兹大法师那可怕的幻影。真正的奥兹大法师就是这个人，而不是那个咆哮的脑袋。

这是一种标准的磨难之后的觉醒，或曰洞察的时刻。通过托托那双具有直觉的、好奇的双眼，英雄们看出了真相：在最强大的组织的

幻觉背后，是一个触手可及的、有血有肉的人。（这场戏在我看来也可以被视为对好莱坞的隐喻，它竭尽全力地做出吓人和可怕的感觉，但它其实也不过是由一些有着恐惧和缺陷的普通人组成的。）

起先，魔法师表示没法帮助他们，但在得到鼓励之后，他向多萝西的帮手们提供了万能药：文凭送给稻草人，英勇勋章送给狮子，带发条的心脏送给了铁皮人。这场戏有讽刺意味。它像是在说：这些万能药都是安慰剂，只不过是人类相互馈赠的毫无意义的符号罢了。很多有学位、勋章或证书的人没有为之付出过任何努力。没有经历过死里逃生的人也可以成天抱着它们，但它们对他们来说形同虚设。

真正包治百病的万能药是达成内心的转变。但这场戏也告诉我们外部认可同样重要。作为一行人的代理父亲，魔法师把父亲的认可作为终极的恩惠奖赏给了他们，很少人能得到这样的报酬。心理、头脑和勇气其实一直都在他们的身体里，但这些实体的东西能够作为纪念。

现在，魔法师难过地对多萝西说，他帮不上她。他在内布拉斯加州集市上的一个热气球里被吹到了奥兹国，他自己也不知道怎么回去。他是对的，只有多萝西能找到真正的自我——也就是“回家”的许可，或者说是“不管在哪里，都快乐生活”的感觉。但魔法师答应尝试，命令奥兹国的公民们开始造一个巨大的热气球。此时，英雄们已经掌握了所有的东西，除了难以触及的家——必须在第三幕找到它。

面对死亡产生了影响人生的一系列后果，英雄掌握了宝剑，但在经历了报酬阶段之后，英雄们必须重返旅途。前方会有更多的磨难，是面对它们的时候了，就在英雄之旅的下一个阶段：返回的路。

旅途上的思考

1. 在《末路狂花》、《修女也疯狂》和《人鬼情未了》里面，对应篝火场面的是什么？
2. 在你写作的故事里，英雄通过见证死亡、引发死亡或经历死亡学到了什么？

3. 在面对死亡或者最大的恐惧之后，你笔下的英雄获得了什么？第二幕主要事件的后果是什么？你笔下的英雄有没有从阴影或恶人那里吸收负面的人格？

4. 你写作的故事有没有方向上的改变？报酬阶段有没有出现新的目标或目的？

5. 在你写作的故事里，磨难之后有没有爱情戏的空间？

6. 你笔下的英雄有没有意识到他们的改变？有没有发生意识的自我觉醒或觉察？英雄有没有学会处理内心的缺陷？





返回的路

第十阶段：返回的路

“要堕入地狱很容易；但要想循原路逃脱升天——这将是艰难任务，将是长途跋涉。”

——《埃涅阿斯纪》[1]里的女先知西比尔对埃涅阿斯说道



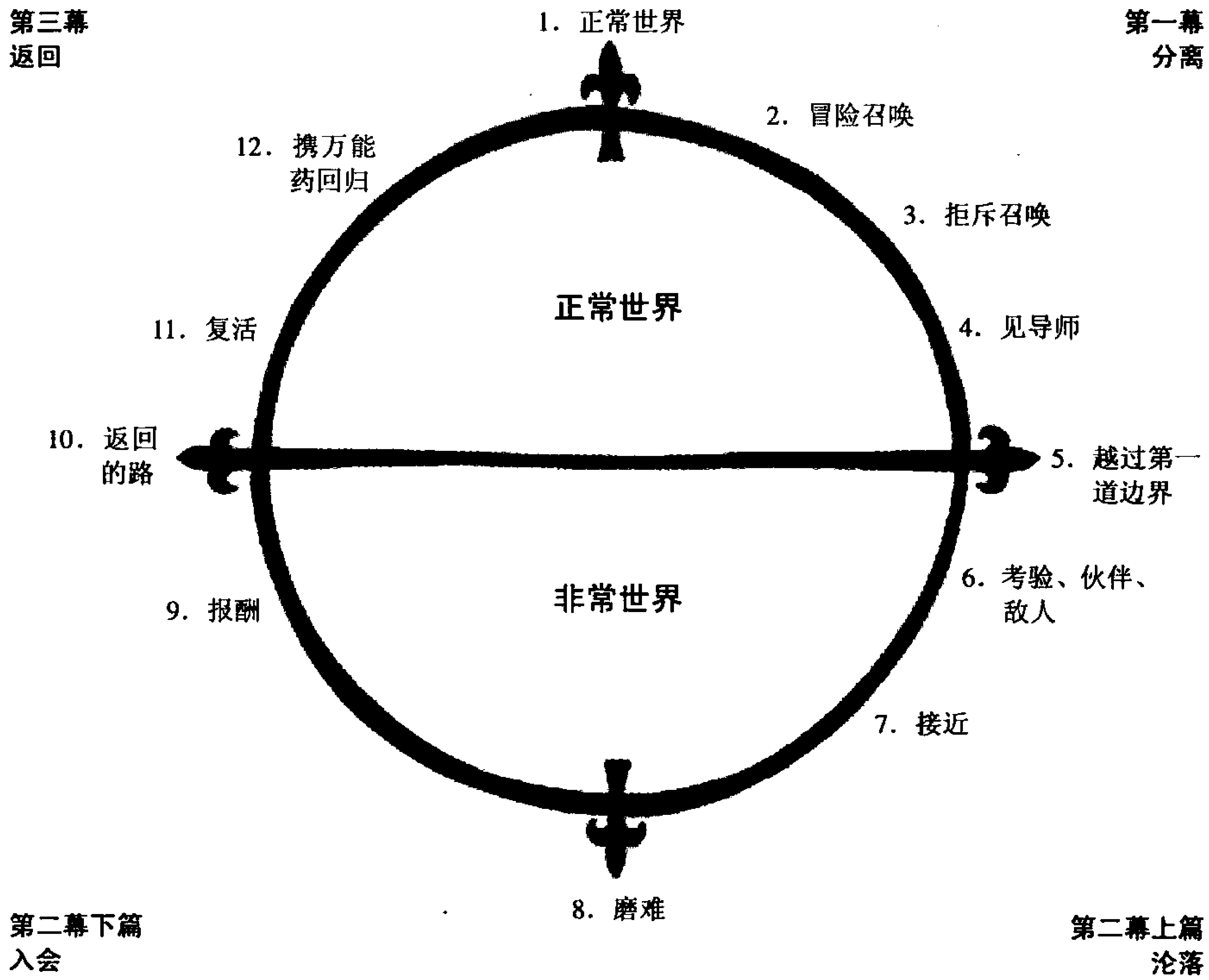
庆祝并消化了大磨难的收获和报酬之后，英雄们会面临选择：留在非常世界还是起程返回正常世界。尽管非常世界可能有它的魅力，但很少有英雄会选择留下。大多数人走上了**返回的路**——走回起点，或是向着终极目标、一个全新的地方继续旅行。

故事的能量在英雄掌握宝剑的那一刻已经稍有衰落，而此时正是风云再起的时刻。如果我们把英雄之旅视为一个起点在上方的圆，那么我们此时还处在圆的下方，需要一些推力才能回到上面。

醒一醒，探索者们！不要沉浸在庆祝活动里，回忆一下我们当初为什么跑来这里！家里的人们还在挨饿，情况紧急，现在我们已经从磨难里恢复过来，装好食物和宝物，背上行囊起程回家吧。还有，我们不知道狩猎场的边缘有没有危险潜伏。

① *The Aeneid*，古罗马史诗。故事发生在特洛伊城破之后，特洛伊国王的女婿埃涅阿斯率众来到意大利，建立了罗马。西比尔（Sibyl）是给埃涅阿斯提供指引的女先知。

你在营地边上站住，回头看。家里的人肯定不会相信我们来过。怎么跟他们说呢？地上有什么亮的东西吸引了你的视线，你弯腰把它捡了起来——一块光滑而美丽的石头，还会发光。突然间，一个黑影向你窜了过来，你只看到它满嘴的獠牙。快跑！为了逃命快跑！



从心理学的角度看，这一阶段象征着英雄返回正常世界的决心和补充在非常世界所学技能的决心。难度有可能非常大。英雄有理由恐惧：磨难所换来的智慧和魔力有可能会在正常世界刺眼的日光下蒸发。可能没有人会相信英雄奇迹般的死里逃生，可能英雄的冒险故事会被怀疑者的理性否定掉，但大多数英雄回家的决心已定。就像佛教里的菩萨一样，他们参透了世事玄妙，超凡入圣，但依旧回到人间把它告诉别人，分享他们赢得的万能药。

动机

返回的路标志着英雄再次投身冒险。此前，英雄已经进入了一种舒适的停滞时期，他们必须冲破停滞状态，借助于内部的决心或是外部的力量。

战斗后，疲倦的指挥官重整意志消沉的部队的场景，或者家长在悲剧发生后鼓舞家庭重新振作的场景，都能够表现内部的决心。外部的力量则可以是警报响起、钟声滴答，或是再掀威胁的恶人，这些会提醒英雄勿忘冒险的最终目标。

返回的路是一个转折点，也是又一次边界的跨越，它标志着第二幕到第三幕的过渡。就像越过第一道边界一样，它可能改变故事的目的。比如，一个关于达成某种目标的故事，可能会变成逃亡的故事；故事原本的焦点本来是人身威胁，可能转移为情感风险。把故事从非常世界深处推出来的动力，可能来自于让故事产生强烈转向的新剧情或者新消息。实际上，返回的路引发了第三幕，它是把英雄推上最终试炼之路的又一个危急时刻。

对报复和追击的恐惧会成为这一阶段的强心剂。一般来说，英雄在磨难中打败的势力东山再起、伺机反击会成为启程返回的动机。另外，如果万能药是从一个重要势力那里偷来的（而非赢得或换得），那么，后果就会更加严重。

报复

武术的一个重要原则就是**彻底解决你的对手**。英雄一般都会认识到，在危急中没被彻底打败的恶人或阴影会变得比以前更强；英雄在磨难中对抗的食人魔或恶人会重整旗鼓，发出反击；在家里受到挑战的家长会在震惊之后进行毁灭性的报复；在武术里，被打得失去平衡的对手可以寻隙迅速站稳脚跟并进行突然的反攻。

这种报复行为最生动的例子是《红河》：在中心磨难里，汤姆·邓森被养子马修·加思从他的宝座上拽了下来。在报酬阶段，马修和手下在他们卖马的镇上庆祝，而邓森则在募集一支枪手小队。在返回的路阶段，他像火车一样迅猛地追上了马修，并扬言要把自己的养子杀死。一个驱赶牛群、克服障碍的故事现在变成了父亲尾随孩子、寻求报仇的故事。

约翰·韦恩的形体表演显示了这一段戏的奇特力量。他有着如机器一般无

法阻挡的能量，像僵尸一样蹒跚着走向蒙哥马利·克利夫特。他轻易地推开挡路的牲口，无视一个次要角色为了扰乱他而射出的子弹。他活灵活现地表现出了被唤醒的生气家长的报复能量。

这种反击的心理学意义是：我们挑战过的精神官能症、缺陷、习惯、欲望或癖好可能会暂时隐退，但也会在无路可退时反弹，或在被消灭之前孤注一掷。精神官能症有强大的生命力，在受到威胁的时候就会反击。上瘾的人在戒瘾时可能会半途而废，因为“瘾”在被戒掉之前会铤而走险，进行报复反弹。

报复也可以有其他的形式。如果你在猎熊或者屠龙，你可能会发现你在磨难中杀死的野兽有一个同伴，它会追杀你。恶人的副官也可能会活下来追杀你，或者，你发现你在磨难中杀死的只是个喽啰，会有一个更强大的魔头要为他的手下复仇。

复仇的力量会给英雄带来沉重的打击，打伤英雄或者杀死他的同伴，朋友中的牺牲性角色在这时会及时地发挥作用。恶人可能会在报复中偷回万能药，或者绑架英雄的朋友，这可能会引发营救和追击情节。

追击场面

在很多电影里，英雄离开非常世界仅仅是因为逃命。追击在故事的所有阶段都可能发生，但第二幕的结尾是最常发生追击的点之一。追击能够有效地提升故事的能量。观众在某一时刻可能会觉得困倦，那你就必须用行动或冲突唤醒他们。在舞台剧里，这一阶段被称为“结局之前的冲刺[2]”，你需要加快节奏，为了结尾而积蓄能量。

追击是电影里最招人喜欢的元素之一，而在文学、艺术和神话里也会出现重要的追击场面。古典神话里最著名的例子就是阿波罗追逐害羞的仙女达夫妮，她只好央求父亲河神把她变成一棵月桂树。对于追击和逃跑来说，变形一般都很重要。现代英雄为了从紧张局势里逃脱，会直接套上伪装。在心理剧中，英雄可能不得不通过改变行为或转变内心而逃避心魔的追击。

魔法逃脱

童话故事里经常会包含一场有着异想天开的变戏法式的追击，我们称之

② racing for the curtain。

为**魔法逃脱**。在典型的童话里，小女孩从女巫的魔爪中逃走，带着她帮助过的动物给她的礼物。她把这些礼物一件一件扔到路上，它们魔法般地变成了阻挡女巫去路的障碍。梳子变成了茂密的森林，女巫必须吃光它才能开辟出道路。围巾变成了湍急的河流，女巫必须喝干它才能继续追击。

约瑟夫·坎贝尔给出了几个魔法逃脱的例子，并且指出，它象征着英雄试图用尽一切方法减缓复仇势力，扔下“可以保护当事人的解释、原则、象征、合理化说明，等等所有能够延缓和吸收”其复仇能量的东西。

英雄在追击中扔下的东西也象征着牺牲——放弃有价值的东西。童话故事里的小女孩会觉得很难割舍动物给她的可爱围巾和梳子。在电影里冒险的英雄有时必须决定什么是最重要的，什么是可以牺牲的，比如他们为了生存，会把钱扔出窗户去延缓追击者。坎贝尔引用了美狄亚的极端例子。她和伊阿宋一起从她父亲那里跑出来的时候，为了延缓追击，她让伊阿宋把她的亲兄弟砍杀剁碎，扔进了海里[3]。

另类追击：被崇拜者追

我们经常见到英雄被恶人追击，但追击也有其他的可能。一种不常见的追击变化是被崇拜者追，比如《原野奇侠》第三幕的开场部分。沙恩为了躲避枪战而来到了农场上，但是现在，镇上恶人的暴行把他拉了回去。他让农场小孩（由布兰登·德·怀尔德扮演）不要动，但小男孩在他身后的一定距离处跟着他。而小男孩的狗又跟在小男孩的后面，虽然他也告诉它待在家里。这个场面表现出这个孩子对沙恩的忠诚就像狗一样。这是一场有变化的追击场景：英雄不是要甩掉恶人，追着英雄的是他的崇拜者。

恶人逃跑

另一种追击场面的变化是追逐逃跑的恶人。在磨难中抓住并控制住的恶人在这一阶段逃跑，会比以前变得更加危险。《沉默的羔羊》里的食人魔汉尼拔·莱克特觉得联邦调查局密探克拉丽斯背叛了他，他逃跑并再次开始杀人。带着锁链被运到纽约当众展示的金刚在逃脱之后开始撒野。无数的西部电影

③ 希腊神话中，美狄亚帮助阿耳戈英雄获得金羊皮后，其父科尔喀斯国王埃厄忒斯（Aietes）派遣儿子阿布绪耳托斯（Absyrtus）率众追赶，美狄亚便和伊阿宋定计，杀死了亲弟弟，之后将尸体分块抛入大海，以延缓其父的追击。

和电视剧表现了恶人的逃跑，然后被英雄策马赶上、扭倒，最后则是手枪或拳头的决战。这种场面是在罗伊·罗杰斯和独行侠系列影视剧里都是标志性的。

挫折

返回的路上另一种变化可以是英雄的好运势发生突然的灾难性扭转。在渡过磨难之后，事情本来都很顺利，但现实又发难了。此时英雄可能会遭遇挫折，这对冒险来说是毁灭性的。海岸就要到达，船却开始漏水。在经历了巨大的风险、努力和牺牲之后，一时间，貌似一切都完了。

故事的这一时刻——即第二幕的高潮部分，就是之前提到的延滞的危机。它是第二幕里最具张力的时刻，把故事导向了第三幕的大结局。

第二幕尾部的返回的路可以是简短的瞬间，也可以是一些精心设计的事件。不管非常世界的诱惑有多大、前方的试炼有多难，几乎所有的故事都需要一段时间让英雄表达结束的信心，并且给他提供回家足够的动机和万能药。

《绿野仙踪》

魔法师准备好了热气球，他希望能把多萝西送上返回堪萨斯的路。奥兹国的人们和一个铜管乐团一起欢送他们升空。然而，一切不会那么容易的。托托看到人群中一个女人抱着猫，就跑去追它，多萝西也追着托托。在混乱之中，气球载着魔法师摇摇晃晃地升了空，反倒把多萝西留下了，她显然被困在了非常世界里。很多英雄都试着用他们熟悉的方式回家——吱吱作响的老办法。但他们发现，旧的办法既虚假又难以控制，就像故事中魔法师的热气球。多萝西跟随着她的直觉（小狗托托），深深地知道这种方法不适合她。然而，她已经做好准备要踏上返回的路，她不停地寻找着合适的分岔路。

英雄们带上了在非常世界里学到的、获得的、偷来的或赢得的东西。他们给自己设定了新目标：逃跑、寻找下一个冒险或者回家。但在实现这些目标之前，还有一个考验需要通过，旅程的期末考试，复活。

旅途上的思考

1. 《红粉联盟》、《无语问苍天》[4]、《不可饶恕》和《终结者 2》里面返回的路分别是什么？从作者的角度看，英雄被非常世界驱逐、被追击、自行离开分别有什么优势和劣势？
2. 通过面对死亡、失败或危险，你学到过或者获得了什么？你当时有没有英雄的感觉？怎样能把你的感受应用到写作里，放到你笔下角色的反应上？
3. 你笔下的英雄如何再度投身冒险？
4. 在你写作的故事里，返回的路是什么？是不是回到出发点的路？或是设定了新的目的地？还是在非常世界展开新的生活？
5. 在三个当下的故事片里，找出第二幕和第三幕间的转折点。它们是单一的时刻还是持续的几组镜头？
6. 在这些部分当中，有没有追击或加速的元素？在你的故事里，返回的路阶段有追击吗？

④ *Awakenings*，1990，一位性格内向的医师，在努力之后，令一些昏厥几十年的患者苏醒，然而残酷的是，短暂的喜悦之后，患者们再度昏厥。


复活

第十一阶段：复活

“我能干嘛呢，老头子？我不过是个死人罢了。”

——引自格雷厄姆·格林[1]的《第三人》[2]

对于英雄和作者来说，最微妙和最具挑战的段落之一就在眼前了。为了让故事的感觉完整，观众需要再一次经历死亡和重生，与极度磨难近似却又有微妙的区别。这就是**高潮**（不是危机），最后一次也是最危险的面对死亡。英雄在重新进入正常世界以前必须经历最终的清洗和净化，他们必须再进行一次改变。在写作技巧方面，得通过行为或外表在角色身上表现改变，而不是仅靠对话谈论改变。作者必须想办法表现出英雄已经被**复活**了。

我们这些疲倦的探索者拖着脚步走在回村的路上。看啊！家园部落的炊烟！加快步伐！可是等一下——萨满巫师对我们的冲刺喊停。你们去过死亡之地，他说道，你们现在看起来就像是死亡使者，满身是血，带着残破的肉，藏着你们的猎物。如果你们在列队进入村子之前不进行清洗和净化，你们就会把

---

① 格雷厄姆·格林，Graham Greene，1904—1991，英国作家、剧作家、文学评论家。

② *The Third Man*，1949，一位小说作家赴好友之约来到维也纳，却惊闻好友已遭车祸身亡。他追查好友死亡的真相，发现有一个神秘的“第三人”是其中关键。

死亡也一起带回来。你们在回到部落之前必须做出最后的牺牲。你那战士的自我必须死去，那样你才能单纯地重生，返回集体。你需要保留磨难带给你的智慧，与此同时去除坏的影响。同行的探索者们，我们已经经历了这么多，现在我们必须面对又一次试炼，也许是最难的一次。

新的人格

为了新世界，必须创造出新的人格。就像当初英雄们必须去除旧的自我才能进入非常世界，现在，他们必须去除旅程的人格，建立一个适合返回正常世界的新人格。它应该反映旧自我的优点，还有沿途上学到的东西。在西部片《巴巴罗萨》里，加里·布西扮演的农村小孩经历了最终的磨难，重生为新的巴巴罗萨，也吸收了他导师威利·尼尔森在沿途教给他的东西。在《要塞风云》里，约翰·韦恩在死亡的磨难后出现，吸收了他的对手亨利·方达[3]的某些穿着和态度。

清洁

复活的一项功能是清洁英雄身上的死亡气味，同时也帮他们保留磨难的收获。对于回国的越战老兵来说，公众仪式和心理辅导的缺乏或许加重了他们重新进入社会时的问题。而所谓的原始社会看起来倒是对于英雄的归来更有准备，他们通过仪式净化猎人和战士身上的血和死亡气息，让他们再次成为社会中和平的一份子。

回来的猎人可能会被安全地隔离一段时间。为了让猎人和战士重新加入部落，萨满巫师使用模仿死亡效果的仪式，甚至是带领参与者再次经历垂死。猎人或战士会被活埋一段时间，或者关在洞穴或汗屋[4]里，象征着在大地的子宫里孕育成长。然后，他们被高高举起（象征复活），作为新生的成员加入了部落。

神圣的建筑把礼拜者限制在窄小阴暗的厅里或是如产道一般的通道里，再把他们带到开阔、明亮的空间，会产生相应的轻松感，从而产生出了复活的感觉。浸泡在溪流中的洗礼就是为了产生复活感而设计的仪式，既能清洁罪人，也能把他从象征性的溺亡中复活。

③ Henry Fonda，1905—1982，奥斯卡影帝，代表作《金色池塘》。

④ Sweat Lodge，北美印第安人举行净化仪式的场所。在特制小屋中，往加热的石头上浇水，使屋内人出汗，具有宗教和治疗双重目的。

两次大磨难

为什么很多故事会有两个高潮或两个死亡与重生的磨难？一个接近中间，另一个在故事接近故事的结尾。把故事比作学期的比喻其实暗示出了原因。中间的危机或曰极度磨难就像是期中考试；复活则是期末考试。英雄必须经历最后一次考验，才能证明自己从第二幕的极度磨难里学到了东西。

在非常世界学东西是一回事；把学到的知识作为实用智慧带回家则完全是另一回事。学生可以为了测验而临时突击，但复活阶段代表了在真实世界里，英雄新技能的实战演练。它能提醒我们死亡的存在，也是对英雄学习的考验。英雄对改变的态度真诚吗？他会不会在最后关头退步、失败、被精神官能症或阴影打败？《绿宝石》第一幕里对英雄琼·怀尔德的可怕预言（“你不是干这个的料，琼，你晓得。”）会不会一语成谶？

实际的磨难

最简单的方式是：复活就是英雄最后一次在磨难、战斗或决战中面对死亡。这一般都是与恶人或阴影做最后的，也是决定性的对抗。

但它跟以前那些遭遇死亡的不同之处在于，危险性达到了整个故事的最高点。威胁不仅是对于英雄的，而是对于整个世界的。换句话说，赌注极高。

007 电影的高潮一般都是詹姆斯·邦德与恶人战斗，然后变不可能为可能，争分夺秒地解除世界末日式的炸弹，比如《金手指》高潮中的原子弹。赌注是千百万人的生命。英雄、观众和整个世界都被又一次推到了死亡的边缘，等待邦德（或者他的伙伴）拽掉正确的那条线，把我们从毁灭中拯救出来。

主动的英雄

在这种高潮时刻，英雄应该做出行动——这是显然的。但很多作者都犯了错误，他们让英雄的伙伴及时赶到，英雄被伙伴拯救，免于一死——就相当于让本应在影片结尾赶到的警察提前出现了。英雄不是不可以获得意想不到的援助，但最好是让英雄自己完成决定性的行动，给恐惧或阴影致命一击，

他在此刻更应采取主动而非被动消极的应对。

决战

在西部片、犯罪片和很多动作片里，复活阶段被表现为故事中最大的对抗和战斗——**决战**或者决斗。决战把英雄和恶人放进了终极竞赛，生死便是最高的赌注。西部片里的经典枪战、侠义片里的击剑搏斗，还有武侠片最后的杂技式功夫战斗都属于决战。它也可以是法庭决战，或者家庭戏里的情感“对决”。

决战是一种独立的戏剧化形式，有它自己的规则和传统。塞尔吉奥·莱昂内的“意大利面式西部片”有着歌剧般的高潮，对传统决战的元素极尽夸张之能事：戏剧性的音乐，敌对势力在某种竞技场（小镇街道、畜栏或恶人的藏身之所）上向着对方行进，在关键时刻对枪支、手和眼睛的特写，还有时间静止的感觉。从《关山飞渡》到《正午》，再到《侠骨柔情》，用枪决斗在西部片里几乎是不可或缺的。发生在 1881 年的所谓“OK 镇大决斗”是一场残酷的决斗，已经成了美国西部神话的一部分，它的电影版本是最多的。

生死决斗构成了侠义片的高潮，比如《侠盗王子罗宾汉》[5]、《海鹰》[6]、《美人如玉剑如虹》[7]和《宝殿神弓》；骑士的死斗则是《劫后英雄传》[8]、《黑暗时代》[9]和《圆桌武士》的高潮。如果英雄没有被逼到生死的边缘，决斗或决战就不会让人满意。必须表现清楚英雄是在为了活命而战斗。先前小冲突里的游戏感现在已经不能再有了，英雄可能已经受伤了，或者英雄步履踉跄，即将倒下。他看上去将要死去，就像极度磨难里那样。

悲剧英雄的死亡和重生

传统的剧情是，英雄再次死里逃生，完成复活。一般被打败或杀死的都是恶人，但也有一些悲剧英雄会真的死在这里，英雄会在劫难逃，比如《马革裹尸还》、《沙石号炮艇》、《英烈传》[10]和《光荣》[11]。《大白鲨》里罗伯特·肖扮演的昆特也在这一阶段被杀了。但是，所有这些交厄运的悲剧英雄都是为了别人牺牲的，他们会活在幸存者的记忆里——英雄在这种意义上复活了。观众也是幸存者，会牢记悲剧英雄留给我们的经验教训。

⑤ *Robin Hood: Prince of Thieves*，1991，关于侠盗罗宾汉的历史动作影片。

⑥ *The Sea Hawk*，1940，海盗冒险片，有许多壮观的大型作战场面和巧妙的近身剑斗镜头。

⑦ *Scaramouche*，1952，一个剑客争斗的故事，击剑动作设计颇具观赏性。

⑧ *Ivanhoe*，1952，本片是英国中世纪骑士电影代表作，颇多骑士持矛对刺的场面。

⑨ *Excalibur*，1981，关于亚瑟王传说改编的关于神剑的故事。

⑩ *The Charge of the Light Brigade*，1968，片名也译为《轻骑兵的冲锋》。

⑪ *Glory*，1989，美国南北战争，一名白人军官受命将一群从南方逃出的黑奴训练成一支纪律严明的部队。

《虎豹小霸王》[12]里的英雄们被逼入了一间土坯房，外面是重重的包围。他们冲出去面对死亡，这段高潮情节影片的最后几秒才出现：他们很可能会在枪林弹雨里被打死，但他们依旧选择了战斗，他们在最终的定格画面中达到了不朽，将会一直活在我们的记忆里。《日落黄沙》[13]里的英雄们在精心设计的死亡陷阱里死去，但他们的能量留在了一把枪里，又一个冒险家拿起了这把枪，他将延续他们的狂野作风。

选择

复活时刻的另一种可能是，用高潮时的选择表现英雄是否通过改变真正获得了成长。困难的选择会考验英雄的价值观：他会根据旧有的、有缺陷的习惯选择，还是作为一个新人作出新的选择？在《证人》里，警察约翰·布克将要和走上邪路的警官——他的终极敌人做最终的决斗。阿米什人们看着布克究竟会用正常世界里的以暴制暴方法，还是用他在非常世界学到的和平方式解决问题？他明确地做出了选择，令人意外地没有开枪。他无视恶人手里的武器，放下枪，和沉默的阿米什人站到了一起。和他们一样，他也成为了证人。恶人已没法杀人灭口，因为证人太多了。旧的约翰·布克本来会拔枪决斗的，但新的他选择了一条相反的路。这次考验表明，他成长成了一个新人，完成了复活。

感情选择

在爱情中也会有复活的选择。《毕业生》和《一夜风流》之类的故事高潮里，英雄必须要选择结婚的对象。而《苏菲的抉择》[14]则是关于一个母亲不可能完成的选择：纳粹让她在自己的两个孩子里选一个去死。

高潮

复活一般都标志着戏剧中的高潮。**高潮**（Climax）在希腊语里的意思是“梯子”。对我们这些讲故事的人来说，高潮意味着作品中爆发性的时刻，具有最高的能量，又或者作品最后的大事件。它可以是实际的决斗或最终战斗，但也可以表现为一种艰难的抉择、性高潮、音乐渐强，或是饱含情感的决定性对抗。

⑫ *Butch Cassidy and the Sundance Kid*, 1969，根据十九世纪美国两个西部大盗的真实故事改编而成的喜剧。

⑬ *The Wild Bunch*, 1969，关于一伙亡命之徒舍生取义的故事。

⑭ *Sophie's Choice*, 1982，苏菲被迫决定留下儿子，然而儿女最后都没能幸存，这个经历终身折磨着她。

安静的高潮

高潮不一定是故事里最具爆炸性、戏剧性、喧闹性或危险性的时刻。有一种**安静的高潮**，情感的波澜被温柔地推向顶峰。安静高潮的感觉是，所有的冲突都已经被和谐地解决了，所有的张力都被转化为快乐和平和。比如英雄经历过恋人之死以后，可能出现接受和谅解的安静高潮。经过些许挣扎，在最终觉醒之后，故事主干里用张力打下的结都会一一解开。

滚动的高潮

故事可能需要多次高潮，或曰一系列的**滚动高潮**。独立的次要情节会需要单独的高潮。复活阶段是故事的另一个神经节，故事里所有的线索都会在这一时刻受到检验。重生和清洁会在精神、身体、感情等多个层面上发生。

英雄可能会在头脑、身体和情感这些不同的感知层面上先后经历高潮。比如，英雄先经历改变或抉择的高潮，继而引发真实世界中的实际高潮或决斗，再后，当英雄的行为和感受改变时，可能会有情感或精神高潮。

电影《古庙战笳声》就有效地结合了一连串实际的和情感的高潮。加里·格兰特和两个英国中士朋友受了很严重的伤，英雄的角色和向英国部队报告伏击的任务落在了挑水工人（曾经的丑角）甘加·丁的身上。尽管身上也有伤，甘加·丁仍爬上了一座金塔，吹响了号角。部队接到了警告，在故事的实际高潮——一个动作场面中，很多生命获救了，但甘加·丁却在塔上中了枪，摔死了。但是，他的死并不徒劳，他被同志们认可为英雄，完成了复活。在最后的情感高潮里，上校朗读了鲁德亚德·吉卜林[15]的诗来歌颂甘加·丁。甘加·丁的灵魂被叠画在这个场面上，他穿着全套的军服，一边敬礼一边微笑，他复活并且发生了改变。

当然，一个精心打造的故事能把头脑、身体和精神所有的层面，在同一时刻推向高潮。英雄做出决定性行动的时候，他的整个世界可能立即都被改变了。

⑮ Rudyard Kipling，1865—1936，英国小说家、诗人，1907年诺贝尔文学奖获得者。

宣泄

高潮应该提供**宣泄**的感受。“宣泄”（Catharsis）这个词在希腊语里其实是“呕吐”或“净化”的意思，但在英语里，它的意思成为了有净化效果的情感释放，或者情感的突破。古希腊戏剧意图引发观众的情感“呕吐”，将日常生活的毒净化掉。古希腊人有时会用泻药清洁自己的消化系统，他们也会在每年的一定时候去剧场清理自己不好的感受。笑声、泪水和恐惧的战栗都会引发健康的清洗，也就是宣泄。

在精神分析当中，宣泄是通过挖掘潜意识而缓解焦虑或沮丧的一种技术。在某种意义上说，故事里的宣泄有着异曲同工之妙。你在英雄和观众身上引发高潮的时候，就是他们最清醒、最有意识、达到认知的梯子最高点的时刻。你在提升英雄和在场观众的意识。宣泄可以让觉悟突然打开，让人经历意识的巅峰。

为了达到让人满意的情感效果，宣泄可以配合实际的决斗。在《红河》里，汤姆·邓森和马修·加思即将进行一场你死我活的打斗。一开始，加思不想动手。他决心不被激怒，不放弃自己的原则。邓森朝他猛打，让加思不得不为了保命而反击。他们展开了剧斗，所有人都认为他们的恶战会不死不休。他们撞上了一架马车——上面装着印花布和锅碗瓢盆。马车被撞烂了，暗示着在西部边远地区建立家园、家庭和社会的希望之死。

但一种新的能量进入到了戏里——爱上了马修·加思的独立女性特丝。她用一声枪响吸引了他们的注意力，使他们停止了打斗。在情感高潮——一次纯粹的宣泄里，她把自己对这两个男人的感受全都吐了出来，并且说服他们打斗是愚蠢的，因为他们其实相互爱着对方。她把一场致命的决斗变成了一次情感的宣泄，一个意识达到最高点的时刻。

最好的宣泄方式是通过有形的情感表情，比如哭和笑。

伤感的故事通过把观众的情感推向高潮而带给观众泪水的宣泄。恋人的死可以是高潮的时刻，比如《万世师表》中的奇普斯先生和《爱情故事》[16]里交厄运的年轻女人——这些角色肯定会在爱慕者的心中和回忆里“复活”。

笑是最强的宣泄渠道。喜剧应该在一个或一系列爆笑的笑点中达到顶峰，其间有缓解紧张的笑话，净化了坏情感，并给了我们共同的愉悦经历。华纳弟公司和迪士尼的经典动画短片的构造标准是：在短短的六分钟时间里达到

⑯ *Love Story*，1970，两情相悦，妻子却因罹患绝症而死。

笑的高潮和荒诞的顶点。喜剧长片的结构必须更加仔细地设计，才能令观众的情感在笑的高潮中充分释放。



一场复活阶段的决斗被情感宣泄所解决。

角色弧

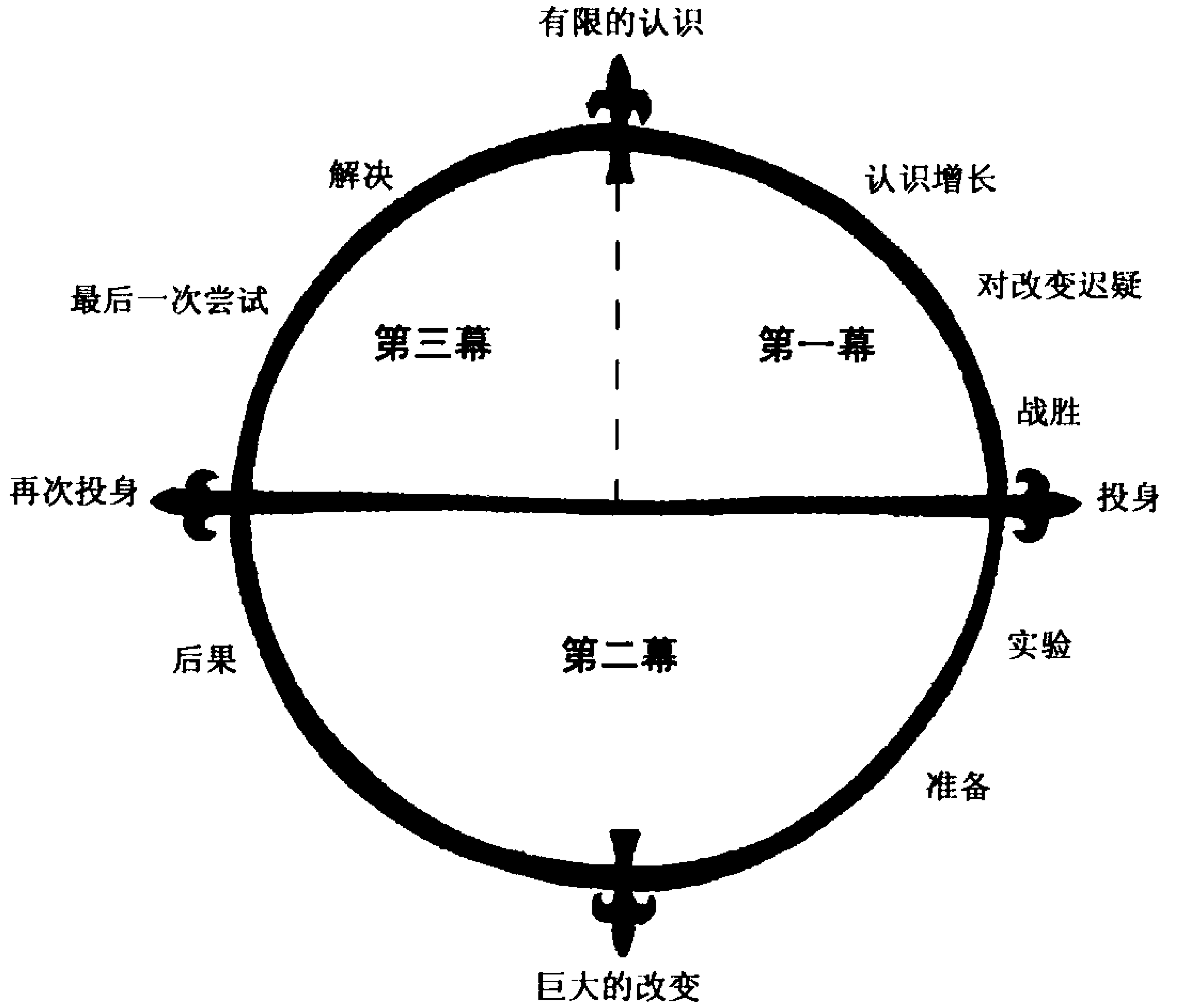
从逻辑上讲，宣泄也是英雄角色弧（Character arc）的顶点。“角色弧”这个术语是用来描述角色分阶段的逐渐变化：成长的各个阶段以及转折点。很多故事里都有的缺陷是：作者虽让英雄成长或变化，但改变得过于生硬，只用一个事件引发一次聚变。比如因为别人的批评或自己的觉悟，英雄立刻改掉了自己的缺陷；或者由于震惊而在一夜之间产生了转变，而且一下就变成了另一个人。这种事也许偶尔会发生，但大多数的普通人都是一点点地改变，逐阶段地成长——从偏执到宽容，从怯懦到自信，从恨到爱。下面是典型的角色弧与英雄之旅模型的比照。

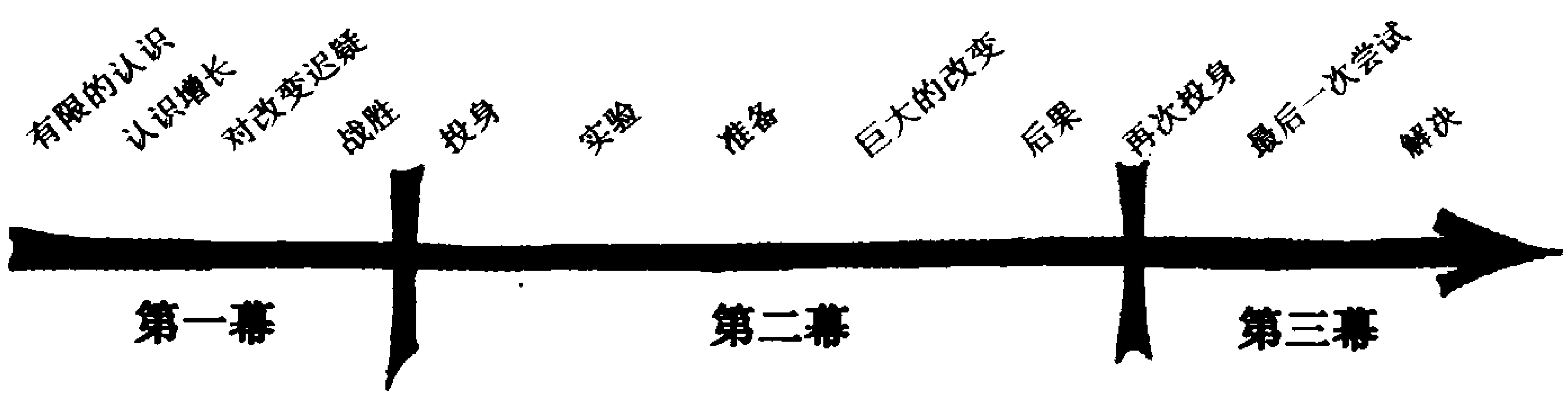
角色弧	英雄之旅
1 有限地认识到问题	正常世界
2 认识增长	冒险召唤
3 对改变迟疑	拒斥召唤
4 战胜迟疑	见导师
5 投身到改变里	越过第一道边界
6 实验着第一次改变	考验、伙伴、敌人

7 准备巨大的改变	接近最深的洞穴
8 尝试巨大的改变	磨难
9 尝试的后果（改进和阻碍）	报酬
10 再次投身到改变里	返回的路
11 最后一次尝试巨大的改变	复活
12 最终解决问题	携万能药回归

英雄之旅的各个阶段提供了好的引导，有利于分步骤地设计出具有真实感的角色弧。

角色弧





最后的机会

复活阶段是英雄最后一次尝试在态度或行为上做出较大的改变。在这一时点，英雄可能会退步，让周围的人对他失望。对英雄的希望暂时死了，但只要他改变想法，还可以再复活过来。在《星球大战》里，自私的汉·索罗没有加入对死星的最后扫荡，但他在最后一刻却出现了，显示出他最终的转变，现在，他愿意为了正义的理由而冒生命的危险。

走路要小心

英雄正走在两个世界之间，走在那狭窄而危机四伏的桥上，复活阶段可能会让归途中的英雄失足。在故事的这个阶段，希区柯克喜欢设置高空戏，用来表现从非常世界生还失败的危险。在《西北偏北》里，加里·格兰特和伊娃·玛丽·塞因特所扮演的角色最后吊在了总统山的石像上，保持着观众对他们最终命运的悬念，并尽量让悬念延伸。在希区柯克的《迷魂记》、《海角擒凶》[17]和《捉贼记》[18]里，高潮都为了最终的殊死搏斗而把英雄带到了高处。

有时候，好戏来自于英雄在达到目标前的最后一刻掉链子。《火种》里的英雄们带着火种（万能药）返回，但就在他们世界的边界上，火种意外地掉到了水里，熄灭了。这明显杀死了所有的希望，也成为了对英雄——冒险领袖最后的考验。他让人们安心，因为他知道火的秘密，他在磨难的时刻看到更先进的部落用特制的木棍生火。然而，当他试图复制他们的技术时，他发现他把关键点给忘了。希望又一次死亡了。

可就在此时，他的“妻子”——他在冒险中遇到的、来自更先进部落的女人——自告奋勇要试一下。男人们不太高兴，不愿意看到一个女人——还是一个外来的女人大显身手。可是，只有她知道秘密（拿火棍子以前得先在手上啐一口）。最后她成功了，火烧起来了，生命的希望回到了部落里。实际上，整个部落都通过了最终的考验，认识到只有把男人和女人的知识合在一起才能够生存。最后边界上的一失足成就了复活和启蒙。

英雄的失足，不一定是真实跌到，可能是在返回的路途上面临道德或情感的失足危险。在《美人计》里的最后时刻，既有实际的考验，也有情感上

⑰ *Saboteur*，1942，主人公为洗脱放火的罪名，追寻恶人的故事，最终恶人从高处摔死。

⑱ *To Catch a Thief*，1955，闻名的大盗约翰发现有人冒用他的手法行窃，给他带来了麻烦，他只好展开捉贼行动。

的考验。艾丽西亚·胡贝尔曼（由英格丽·褒曼饰演）被纳粹下毒，有实际的生命危险。此时德夫林（由加里·格兰特饰演）的灵魂受到拷问，他必须把她从敌人的魔爪中救出来，因为正是他的缘故才令她陷入险境。

假冒的要求者

在童话故事里，当英雄已经在冒险中完成了不可能完成的任务时，最后一刻出现对英雄的威胁是常见的复活阶段情节。当英雄要求获得他应得的公主或王国时，一个冒牌货或者**假冒的要求者**突然上前质问英雄的资格，或是声称是他而非英雄完成了不可能的任务。一时间好像英雄的希望死掉了一样。为了重生，英雄必须拿出证据，证明自己才是真正的英雄——也许是展示他杀死的龙的耳朵和尾巴，从而在竞争中击败冒牌货（阴影）。

证据

提供证据是复活阶段的主要功能。小孩子喜欢从暑假旅行带回纪念品，部分原因是作为旅行纪念，但也有一部分原因是想向其他孩子证明，他们真的去过那些奇异的地方。对于去另一个世界旅行的人来说，不被人相信确实是一个总会出现的问题。

童话故事里经常会发生这样的情况：从魔法世界带回来的证据很容易消失掉。满满一袋子从仙女那里得到的金币在正常世界打开一看，竟然就变成了湿树叶子，让其他人觉得旅行者不过是在树林里睡了一觉，醒了醒酒。这种情况意味着，非常世界的精神和情感经历很难让别人理解，他们必须自己亲自去才能了解。非常世界的经验如果没有真正地融入日常生活里，它就会消失。旅程给英雄的真正宝物不是纪念品，而是持续的内心变化与成长。

牺牲

复活阶段经常需要让英雄做出**牺牲**。必须放弃掉一些东西，比如旧的习惯或信仰；有些东西必须返还，就像古希腊人的祭酒仪式，在饮酒之前得先给神

明倒洒；而为了集体，有些东西必须分享掉。

在《终结者2》里，变形者恶人在高潮中被消灭了，但故事把观众带上了更高的情感高潮——机械英雄终结者（由阿诺德·施瓦辛格扮演）为了防止未来的灾难，必须做出自我牺牲。在另一层意义上说，此刻的英雄是小男孩约翰·康纳，他不得不牺牲掉自己的一部分——他的导师和父辈榜样，就只能让终结者跳进死亡的熔炉里。《异形3》里也有类似的自我牺牲式高潮，里普利（由西格尼·韦弗饰演）知道自己身体里的怪兽正在长大，她为了集体自愿和它同归于尽。文学中经典的牺牲可以参考查尔斯·狄更斯的小说《双城记》，为了救另一个男人，一个男人在断头台上献出了自己的生命。

牺牲这个词来源于意为“神圣化”的拉丁语词汇。为了把故事神圣化，英雄一般都需要做出牺牲，比如放弃或返还什么东西。有些时候，牺牲意味着集体中成员的死。在《星球大战》的高潮时刻，卢克·天行者看到很多同志为了消灭死星而死去。卢克也放弃了自己的一部分人格：他对机械的依赖。听着脑海中欧比旺的声音，他决定“相信原力”，由依赖机械转变为相信人类的直觉。

在系列电影的第二部《帝国反击战》里，卢克在高潮阶段又一次做出了个人牺牲——他在逃脱的过程中失去了一只手。作为回报，他在三部曲的最后一部《绝地归来》里获得了原力的控制权。

容纳

复活阶段给英雄提供了这样一个机会：他能够表现自己已经吸收和容纳了从别的角色那里学到的东西。容纳的字面意思是，他把沿路学来的东西变成了身体的一部分。一个理想的高潮会考验所有他学到的东西，并且让他表现自己已经吸收了沿路上的导师、变形者、阴影、护卫和伙伴等各角色的能量。《城市滑头》里的英雄在经受高潮时，已经能够利用他们从各种导师和对手那里学来的东西。

改变

复活阶段的高级戏剧目的是，表现出英雄已经发生了真正的变化。旧的自

我必须被证明已经完全死去。诱惑和癖好曾经让旧的自我沦陷，但新的自我则完全不会受它们的影响。

作者的技艺就是，让观众能够通过外表和行动看出这一改变。只让英雄周围的人注意到他的改变是不够的；让英雄自己谈论改变也是不够的。观众必须能够通过他的穿着、行为、态度和行动看出改变。

《绿宝石》里的复活阶段很精致，它是以视觉的方式呈现的。在影片的动作高潮，琼·怀尔德和杰克·科尔顿团结起来击败了恶人、营救了她姐姐并拿回了宝物。但杰克立刻撤出了，把琼的爱情置于危险之中。拥有爱人达到幸福曾经近在咫尺，但在最后时刻却变成了一场空。杰克向她吻别，告诉她，她其实一直有成为英雄的潜质，但他最终的选择是金钱而不是爱情。杰克想要的是绿宝石——被短吻鳄吞到肚子里的绿宝石。他从高墙上跳下，抛下了被爱情遗忘的琼。行动线情节获得了胜利，但情感线情节看起来要悲剧收场了。事实上，琼对情感的希望死掉了。

影片从琼望过护墙的镜头淡入淡出到数个月后，复活后的她出现在纽约的办公室里。她的经纪人正在阅读琼的最新手稿，是根据冒险的真实经历写就的。从每一个镜头都能清楚地看出，琼·怀尔德已经产生了改变，在某种意义上，她陷入过绝境、死亡，又获得了情感的重生。手稿让铁石心肠的经纪人流下了眼泪，她认定这是琼至今为止最棒的著作，也注意到了琼只用很短的时间就完成了写作。非常世界的磨难把琼变成了更优秀的作家，而其看上去也更自信，比以前更加“完整”了。

在这场戏的结尾，琼经历了最后的情感考验。经纪人提到了小说的结尾——英雄和女英雄走到了一起——不同于琼的真实经历。经纪人用女强人特有的方式靠近琼，称其为“世界级的绝望浪漫派”。

如果是在以前，琼会因为这种话而崩溃，她可能会因为得不到男人而大哭一场，会认同经纪人给她的评价——没希望的女人。以前的琼会垮掉的，但现在的她不会。琼的回答通过了这个情感考验，她轻柔而坚定地反对道，“不，是希望浪漫派。”她看起来还带着某种伤痛，但她真的已经好了。她已经学会了爱自己——不管有没有男人爱她，而她也获得了以前缺乏的自信。之后，在街上遇到会对以前的自己产生威胁的男人时，她可以不再理睬他们了。她已经通过

了复活。她以外表和行动的方式产生了改变，这是你能从银幕上看到，在心里感觉到的。

《绿野仙踪》

在表现英雄的变化时，《绿野仙踪》不像《绿宝石》那么视觉化，但是重生和成长是通过语言表现的。热气球和魔术师因为意外而飞走以后，多萝西的复活就是从希望的死中恢复过来。正当多萝西看起来永远没法达成回家的目的时，善女巫又出现了，她象征着把我们和家连在一起的正面阿尼玛。她告诉多萝西，其早就具备了回家的能力，之所以以前没有就说出来是因为“多萝西不会相信我的，她必须自己去学习和发现”。

铁皮人率直地问道，“你学会了些什么，多萝西？”多萝西答道，她学会了在她“自己的后院”寻找她“心灵的欲望”。像琼·怀尔德一样，多萝西认识到了幸福和圆满在自己内部，但是这种通过语言表现变化的方式，不像《绿宝石》里复活阶段的视觉和行为变化那么有效果。不管怎样，多萝西已经成长，她现在可以迈向最后的一道边界了。

复活阶段是英雄的期末考试，是表现他成长的好机会。英雄在最终的牺牲或者深度经历生死之谜时，获得了彻底的净化。有些人没能通过这阶段的危局，但活着通过的人将携万能药回归，完结英雄之旅的圆环。

旅途上的思考

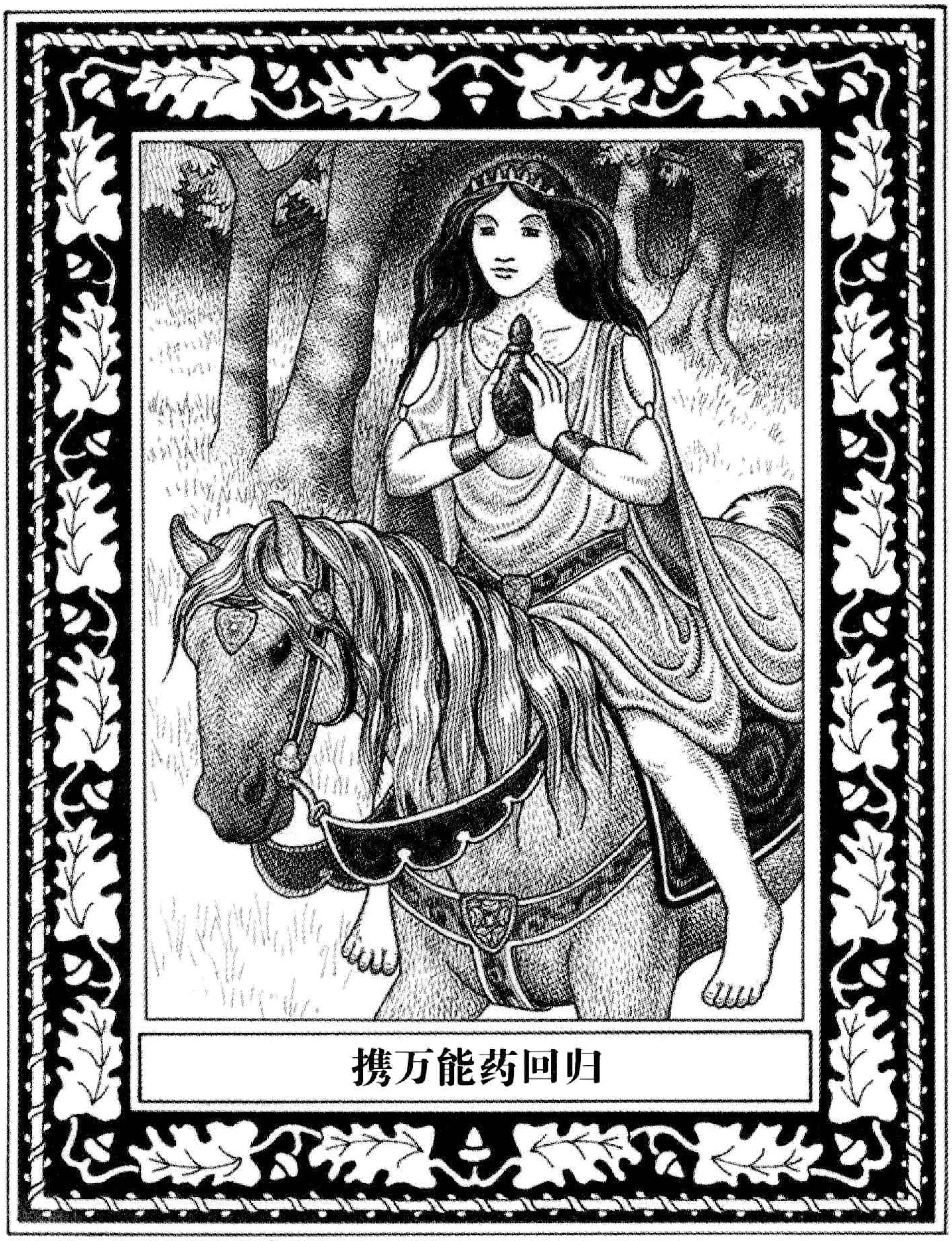
1. 《金刚》、《乱世佳人》、《沉默的羔羊》和《飞越长生》里的复活阶段分别是什么？
2. 你笔下的英雄沿路上获得了哪些负面性格？哪些一开始就有的缺陷还没被改正？哪些缺陷是你不想改正的？哪些是你笔下英雄的性格中必要的部分？

3. 你笔下英雄所经历的死亡与重生的最终磨难是什么？你笔下英雄的哪方面被复活了？

4. 你的故事是否需要实际的决斗？你的英雄在关键时刻主动吗？

5. 检查你笔下英雄的角色弧。它是否是逐渐的成长，能反映真实性的改变？你笔下角色的最终改变能否通过行动和外表看出来？

6. 当悲剧里的英雄死去时，如果英雄没有获得成长，那么谁成长了？


携万能药回归

第十二阶段：携万能药回归

“不，艾姆婶婶，这里以前真的很有活力。虽然我也有一些不好的回忆，但总体来说它很美。我老跟别人不停地说，我想回家。”

——引自《绿野仙踪》



磨难中死里逃生以后，英雄们要回到他们的起点——回到家，或者继续冒险的路。他们在行进时会有一种感觉：经历了这段旅程之后，生活再也不会和以前一样了，新的生活开始了。如果他们是真的英雄，就会从非常世界**携万能药回归**、分享，或是带回能够治愈大地的宝物。

经过了清洁和净化，我们这些探索者终于回家了，身上带着旅途上得来的果实。我们在家园部落里分发食物和宝物，还分享关于它们由来的好故事。人们聚过来了，你能感觉到。你能看到，我们在英雄之旅上的拼搏给我们的土地带来了生机。将来会有别的冒险，但这次已经终结了，它在结束时把深层次的康复、健康和完整带到了我们的世界。探索者们回家了。

回归

《火种》里精彩的回归戏很可能就是人类最先开始讲故事时的

样子：猎人/采集者们使劲地讲述他们在外面世界的冒险。《火种》里的英雄们正围坐在篝火旁以烧烤的方式享用着冒险的果实。现在，剧中负责搞笑的小丑成了在讲故事的人，把他们冒险的过程一一表演出来，包括特殊音效和他们在旅途上遇到的边界护卫猛犸象。一个在冒险中受伤的猎人一边笑一边接受治疗：在电影语言里，这表现了故事的治疗能力。携万能药回归意味着在你的日常生活里落实改变，并用你在冒险中学到的东西来治疗你的伤。

结局

回归的另一种说法是结局（denouement）——法语词汇，意为“解开”或“打开结”。写故事就像编织一样，角色的生活境遇交织成了相关的结构。情节线索打上结、连在一起之后就出现了冲突和张力，而大家一般都希望看到这些结被打开的一刻，张力被释放、冲突被解决。不论是打结还是打开结，这些阶段都说明，写故事就是一次编织，如果没有妥善的收尾，它就会看起来混乱而粗糙。所以在回归阶段很重要的一件事，就是处理好你在故事里引发的问题、疑问和次要情节。在回归阶段引发新的疑问也可以，这其实会很吸引人，但一定给所有的旧问题答案，或者至少再把旧问题重申一遍。一般来说，作者会尽力制造完结感，将所有故事情节处理圆满。

两种故事形式

结束英雄之旅的方式有两路。比较传统的一种故事结尾方式极度被西方文化——特别是被美国电影所青睐：具有结束和完成感的**环形方式**。另一种方式在亚洲、澳洲和欧洲电影里更常见：**开放式结局**，具有问题未回答、冲突未解决的含糊感。在两种方式中，英雄都已经获得了认识上的成长，但在开放式结局里，他们的问题可能不会非常干净地解决掉。

环形故事形式

最常见的故事结构应该就是**环形方式**或**封闭结构**，叙述会回到起点。在这种结构里，你可以让英雄绕一圈以后回到他开始时的地点或世界。回归的方式可

以是视觉或象征意义上的环形，比如重放开始时的画面，抑或重复第一幕里的情形或一句对话。这是一种有始有终、让故事产生完整感的方式。被重复的画面或台词现在已经获得了新的含义：英雄完成了旅程。在回归阶段，可以对表达主题的原话进行重新评价。很多音乐作品在结尾时回到一开始的主题，对其进行变奏。

让你的英雄回归到起点或是回忆他的起程会给观众产生对比。它提供了尺度，显示了英雄远行的距离、旧世界的变化和他的改变。为了产生环形的完成感和对比度，作者有时候会在回归阶段让英雄经历在开始时很难或不可能完成的事情，这样观众就能看到英雄的改变。在《人鬼情未了》里，英雄在正常世界里说不出“我爱你”。但在回归阶段，他已经死去，并且在死亡中通过了很多考验，他终于能够说出这句重要的话，让他活着的妻子听到。

在《普通人》里，少年英雄康拉德在正常世界里极度消沉，他连母亲做的烤面包都无法下咽。这是他内心问题的外部反映，他无法接受爱，因为他恨自己在兄弟死后还活着。在回归阶段，他已经通过了几次死亡与重生的磨难，他为以往的愚蠢行为向女朋友道歉。当她邀请他进屋吃早饭时，他终于发现自己有了食欲。他的食欲在外部反映了他内心的改变。在戏剧效果上，这种行为上的实质性改变比康拉德只用嘴说“我感觉不一样了”要好得多，也比别人注意到并谈论他的成长要有效。这种行为在象征层面传达出了改变，与直白的表态相比，它以间接但更有力的方式影响了观众。它以一种微妙的方式表现出：他生命的一个阶段已经过去，旧的圆环已经闭合，新的圆环即将开始。

成就圆满

好莱坞电影的“大团圆结局”和童话故事的世界有所关联——一般都关乎成就和圆满。童话故事的结尾经常是圆满的声明，比如“于是，他们永远幸福地生活在了一起”。童话故事让破碎的家庭重新平衡而完整。

婚礼是结束故事的常见方式。婚姻是新的开始，既是旧的单身生活的结束，也是新的社会单元的开始。新的开始是完美无瑕的，是理想化的形式。

另一种在故事结尾表现新开始的方式是建立新的关系。在《卡萨布兰卡》里，亨弗莱·鲍嘉在复活阶段艰难地做出了牺牲，放弃了和他心爱的女人在一

起。他的报酬，即他从这次经历中带走的万能药，是他和克劳德·雷恩斯[1]之间新的盟约。正如他所说（电影史上最有名的结束语之一），“路易，我想这将是一段美丽友谊的开始。”

开放式故事

讲故事的人们想出过很多种方法来创造环形的结束和完成感，基本上是通过回答第一幕提出的问题。然而有时候，大家也希望来一些**开放式**的结尾。有些讲故事的人更喜欢一种开放式的回归。从开放式的角度看，故事结束以后叙事还会继续，它会在观众的头脑和心灵中延续。例如，人们在看过电影或读完书之后对内容的评论和争辩就是故事的延续。

怀有开放式信仰的作者更喜欢把道德结论留给读者或观众。有些问题是没有答案的，有些问题则有很多答案。有些故事不是通过回答问题或解除谜团而结束，反倒是提出了让观众在故事结束以后很久还会产生共鸣的新问题。

好莱坞电影经常被批评，批评的对象就是所有问题都会得到解决的童话故事型结尾——对观众的文化预设没有丝毫的冲击。与之相对，开放式的结构将世界看做是模棱两可的、不完整的，对于更加深刻的、轮廓分明的现实主义故事来说，开放式的结构或许更加适合。

回归的功能

就像旅程的其他阶段一样，携万能药回归阶段可以履行很多功能，但它具有特殊性，因为它是旅途的最后一站。在很多方面，回归阶段和报酬阶段近似。它们都在死亡与重生时刻之后，它们都表现死里逃生的后果。掌握宝剑阶段的一些功能也会出现在回归阶段，比如获取、庆祝、神圣的结合、篝火场面、自我觉醒、复仇或报复。但回归是你打动观众情感的最后机会了。它在结束故事时，必须以你设计好的方式满足或激怒观众。它具有特别的重量，因为它在作品结尾处独一无二的位置——这也是作者和英雄容易犯错的地方。

① Claude Rains，1889—1967，英国演员，在《卡萨布兰卡》中饰演警察路易，并因此获得奥斯卡最佳男配角奖。

惊奇

如果一切都被轻松地或者意料之内地解决了，那回归阶段就会因为平淡而失败。好的回归应该在解开情节线索的同时引发一定的惊奇。它应该有一点意料之外的味道，一种突然真相大白的感觉。古希腊和古罗马人经常在他们剧本和小说的结尾处设置“发现”的戏。比如喜剧模式里，一对以牧羊人的身份长大的年轻男女，让所有人大跌眼镜的是，他们其实分别是王子和公主，很久以前就有了婚约。在悲剧模式里，俄狄浦斯发现他在磨难中杀死的人其实是自己的生父，而与他结婚的女人其实就是自己的生母。

回归阶段可以有逆转。这也是一种诱导的技术：你带领观众相信一件事，然后在最后时刻展现出截然不同的真相。《走投无路》在影片的最后十秒钟里，让你对英雄有了完全不同的认识。《本能》在前两幕里让你怀疑莎朗・斯通扮演的角色是凶手，在高潮时让你说服自己她是清白的，然后又在意想不到的最后一个镜头里把你扔回到了怀疑里。

在这样的回归阶段里，一般都有讽刺或者愤世嫉俗的调子，就像是想说：“哈，你上当了吧！”怀有人性本善、恶有恶报想法的观众会被当做傻子一样捉弄。欧・亨利[2]等作家的作品里有些讽刺意味较淡的逆转式回归，他有时会用逆转表现人性积极的一面，比如短篇小说《麦琪的礼物》[3]。一对贫穷的年轻夫妇为了用圣诞节礼物带给对方惊喜而做出了牺牲。他们发现，丈夫卖掉了他值钱的表，给妻子那美丽的长发买了发卡，而妻子剪掉并卖掉了她漂亮的头发，给他心爱的表买来了表链。他们的礼物和牺牲相互冲突，但这对夫妇获得了珍贵的爱情。

报酬和惩罚

回归阶段的一个特殊任务是分派最后的报酬和惩罚。这样做能够恢复故事世界的平衡，产生完整感——就像是在期末考试之后拿到成绩一样。恶人应该有恶报，观众讨厌看到恶人逍遥法外。惩罚应该与罪行相称，并且达到**诗化的正义**。换句话说，恶人的恶报应该和他的罪行有直接的关系。

② O. Henry，1862—1910，美国小说家，以短篇小说闻名世界。

③ 麦琪（Magi）其实是智者（Magus）的复数，因此麦琪的礼物意为“智者的礼物”。

英雄也应该得到他们应得的。太多电影里的英雄得到了他们不应该获得的报酬，这并不合适，因为报酬应该和英雄的牺牲相称。光是心善没法让你不朽。还有，如果英雄没有学到某些东西，则有可能因此在回归阶段受罚。

当然，如果你的戏剧观念就是人生不平等、世上罕见公正，那你当然可以在回归阶段想尽办法用报酬和惩罚反映这种世界观。

万能药

对于英雄之旅的最后阶段来说，真正的关键是**万能药**。到底英雄把什么从非常世界带回来分享呢？不论是在社会中分享，还是与观众分享，把万能药带回来是英雄最后的考验。它能证明他去过那里，它给别人树立了榜样，最重要的是，它表现出死亡是可以战胜的。万能药在正常世界甚至可能有起死回生的力量。

就像英雄之旅上的所有其他事物一样，携万能药回归可以是实际发生的，也可以是象征性的。万能药可以是实际的药物或物质，被带回来拯救濒危的集体（如电视剧《星际迷航》里出现过多次的情节）万能药也可以是从非常世界夺来的宝物，由一组冒险家分享。更具象征性的是，万能药可以是让人进行冒险的任何东西：金钱、名声、权力、爱情、和平、幸福、成功、健康、知识，或者一个可以传颂的好故事。最好的万能药能给英雄和观众更多的感悟。在《碧血金沙》里，实体的宝物——金子其实是一文不值的尘土，而真正的万能药是令人们长寿而平和的智慧。

在亚瑟王传说里，圣杯只要经过分享，就是能够疗治大地创伤的万能药。如果珀西瓦尔和圆桌骑士团独占着圣杯，就不会有治疗。渔王也无法再获健康。

如果旅人没有带回可供分享的东西，他就不是英雄，而是个自私、卑鄙的蠢蛋。他没有学到东西。也没有成长。携万能药回归是英雄最后的考验，能看出他是不是足够成熟，会不会分享冒险的果实。

爱情的万能药

爱情自然是最有力和最常见的万能药之一。它可以是英雄在最后的牺牲之

后才会赢得的报酬。《绿宝石》里的琼·怀尔德放弃了她以前对男人的幻想，跟她靠不住的旧人格说再见。让人意想不到的是，她得到了回报。杰克·科尔顿最终还是来找她了，他奇迹般地驾驶一艘浪漫的帆船来到纽约，把她带走了。他已经把追求的目标从珍贵的宝石变成了另一种形态——爱情。琼得到了浪漫的报酬，但她已经懂得：生活可以没有爱情。

世界被改变了

万能药的另一个效果是：英雄带回来的智慧具有强大的力量，不仅使英雄自己改变，也改变了周围的一切。整个世界都被改变了，影响是深远的。电影《黑暗时代》里就有万能药改变世界的美丽画面。珀西瓦尔把圣杯带回来交给生病的亚瑟王，他康复了，并且又能和骑士们出行了。他们身体里充满的活力让沿路的花竞相开放。他们是活的万能药，他们的存在即能赋予自然新的生命。

责任的万能药

一种常见的强力万能药是：英雄在回归阶段承担了更大的责任，放弃了孤立的身份，在团队中担当起了领导和服务的职责。他们带领伙伴建立家园、创建城市。英雄的中心已经从小我转移到了大我，有时还会扩展到集体。乔治·米勒的《疯狂的马克斯 2：冲锋飞车队》和《疯狂的马克斯 3：勇破雷电堡》里，孤绝的英雄——疯狂的马克斯放弃了自己的孤独人生，成为了一群孤儿的养父和导师。马克斯的生存能力和对世界末日以前的回忆就是他万能药，他将其传给了孤儿们。

悲剧的万能药

在悲剧模式里，英雄因为自己的悲剧性缺陷而死亡或者被打败，但在这个过程中依然有收获和万能药。谁有收获？观众——因为他们看到了悲剧英雄的错误，和这些错误带来的后果。如果观众足够智慧，他们能认识到应该避免哪些错误，这就是他们从冒险经历中带走的万能药。

更悲哀但却更智慧

有时候，万能药就是英雄悔恨地回头看着他沿途犯下的错误。英雄认识到，他通过这些经历虽然变得**更悲哀但却更智慧**了——这样就能产生完结感。英雄带走的万能药是一剂苦药，但它会让他不再重蹈覆辙，而他的痛苦也作为警告，让观众不要犯下同样的错误。《危险的行业》[4]和《白人不会跳》[5]里的英雄们走过了一条混合着痛苦和愉悦的学习之路。他们最终失去了爱情的褒奖，无法带着梦中情人回归，只能把经历作为万能药给自己些许慰藉。这些故事令人产生这样一种感觉：账户撤销了，英雄只好把余额领走。

更悲哀但却没有更智慧

“更悲哀但却更智慧”的英雄认识到了自己过去的愚蠢，迈出了改善的第一步。更愚蠢的人却连这个都认识不到。要不就是他根本看不到错误，要不就是他经历了各种情感，但没有真正学到东西。英雄虽然在艰巨的磨难中坚持了下来，但最终又退回去了，重复了开始时给他惹上麻烦的行为。他比以前**更悲哀但却没有获得更多智慧**。这是另一种环形结尾。

在这种回归的方式里，一个无赖而愚蠢的角色表面看似乎获得了成长和改变。比如他是小丑或骗徒，发誓自己吸取了教训，就像克罗斯比—霍普[6]电影里的鲍勃・霍普，或是《48 小时》和《运转乾坤》里的艾迪・墨菲一样。然而，他在最后弄砸了万能药，回到了最初的错误上。他会退回到原来的压抑不住的态度上，完成圆环并招来厄运，让自己重复冒险。

没能携万能药回归的惩罚是：**英雄或者其他人命中注定要重复经历磨难，直到他成长，或者把万能药带回家分享。**

尾声

有些故事在主要行动之前有个序幕，那么在故事主干之后也可能会需要一个**尾声**。尾声，或是比较少见的后记，表现出角色们在未来的发展，从而给故事收尾。比如《母女情深》[7]的尾声展现了主要故事结束一年以后角色们

④ *Risky Business*，1983，一部充满狂想的青春喜剧，平日沉默拘谨的大男孩，趁父母远行的机会，在家里搞起了一个疯狂的聚会。

⑤ *White Men Can't Jump*，1992，篮球电影。美国有一种说法：“白人不会跳舞”，认为在一些运动项目上，白人比不过黑人。

⑥ Crosby-Hope，即 Bing Crosby 和 Bob Hope，前者是著名歌手，后者是脱口秀巨星，两人搭档出演过多部喜剧。

⑦ *Terms of Endearment*，1983，女儿努力摆脱母亲的专制，最后却越发感受到自己对母亲的爱。

的情况。它所传达的感觉是，尽管会有悲伤和死亡，生活依旧继续。《看谁在说话》[8]的尾声展现了主要情节结束九个月之后，婴儿英雄的妹妹出生了。《美国风情画》[9]和战争片《光荣》与《十二金刚》之类的故事展示了重要历史阶段中的一群角色，它们的结尾会用片段来交代角色们如何死去、如何发展，或者如何被追忆。《红粉联盟》的尾声是延伸式的，正在变老的女球手在影片的主体中回忆了自己的职业生涯，去棒球名人堂，看到了很多以前的队友。这些球手的命运被展示了出来，而还活着的女球员们已经六十多岁了，她们要打一场比赛来显示她们还会打球。她们的精神就是让英雄和观众复活的万能药。

我们已经讨论了回归阶段的一些目的和功能。在携万能药回归阶段，也有一些必须小心的陷阱。

回归阶段容易犯的错误

在回归阶段，很容易前功尽弃。很多故事都在最后时刻分崩离析——回归阶段过于唐突、持久、缺乏焦点、缺乏惊奇，或者无法让人满足。作者营造的情绪或思维线索就在你眼前消失了，结果所有的努力都白费了。回归阶段也有可能会过于模棱两可，很多人都诟病《本能》的逆转式结尾，认为它没有解决女人犯下的罪恶。

未解决的支线情节

另一种容易犯的错误是，在回归阶段，作者没能把所有的线索都聚拢起来。如今经常会见到作者让支线情节的线索悬着。也许是急着要收尾，还得处理主角，次要角色们的命运和次要主旨就被忘掉了，尽管观众可能对他们有极大的兴趣。老电影一般都会更完整、更让人满意，因为创作者们会花时间去构思所有的支线情节。类型演员在影片开始、中间和结尾处都亮亮相。经验法则是：**支线情节至少要有三次亮相机会或是三场戏，在故事的每一幕里都有一场。**在回归阶段，所有的支线情节都应该出现并被完结。每个角色在离开时都应该带着某种万能药或收获。

⑧ *Look Who's Talking*，1989，未婚妈妈难以在新旧男友间取舍，而她的宝宝对于未来的父亲人选，却有着自己的打算。

⑨ *American Graffiti*，1973，乔治·卢卡斯成名作，一部青少年电影。

过多的结尾

另一方面，回归阶段也不应该看上去不自然或者重复。另一条针对回归阶段的经验法则是：**越简单越好**。很多故事都败在结尾太多了。观众能感觉到故事要完了，但作者堆了好几个结尾，也许是因为无法选择出最好的那个。这么做一般都会让观众感到疲惫，枉费了作者制造出来的能量。大家都想知道故事确实已经结束了，这样他们就可以赶紧起身离开影院，或者是在强烈的情感中把小说放下。像《吉姆老爷》[10]那样野心过大的电影企图呈现一部厚重的小说，结果却用无休无止的一个又一个高潮和结尾把观众的精力消耗殆尽。

越简单越好的一个极端例子就是《空手道少年》里的高潮——空手道比赛。当最后一踢命中，英雄取得胜利时，主题音乐突然进入，工作人员名单立即开始滚动。结局几乎是不存在的，但我们知道，少年在训练中就已经获得了成长的万能药。

唐突的结尾

回归阶段也许会显得过于唐突，会让观众感觉作者在高潮之后撤得太快了。除非留出一定的情感空间来跟角色们说再见、做一些总结，否则故事就会有不完整感。唐突的回归阶段就像是没有说再见就挂断了电话，或者就像飞行员在飞机着陆之前就从飞机中跳出来一样。

焦点

在第一幕里提出来的戏剧疑问经过了第二幕的考验，如果没有在回归阶段得到回答，就会产生缺乏焦点的感觉。作者如果一开始就没能提出正确的疑问，没能保持住戏剧疑问的焦点，主题就可能产生偏移。一个故事在开始的时候是爱情故事，结果变成了政府腐败的报道，说明作家把线索给丢了。如果没有回归到最初的主题，圆环就不会完整，故事看起来就会失去焦点。

⑩ *Lord Jim*，1965，根据英国作家康拉德（Conrad，1857—1924）的同名小说改编。

标点符号

回归阶段的最终功能是决定性地终结故事。故事的结尾应该相当于一个标点符号。故事就像一句话一样，只有四种结尾方式：句号、感叹号、问号、省略号。（省略号意味着思想不明确的变弱。比如：你想现在就走么，还是……）

你笔下故事的需要和你的态度可以让结尾具有句号的感觉——用画面或是一句台词干脆地宣告："生活继续着。""爱情战胜了一切。""正义必胜。""生活就是这样。""家是独一无二的。"

如果作品的目的是激发行动或敲响警钟的话，结尾的效果应该是惊叹号。科幻片和恐怖片会以这样的评语结尾："人类并不孤单！"或者"不悔改，就毁灭吧！"社会意识强烈的故事会以激昂的调子结尾："别再重蹈覆辙！""站起来，砸掉压迫的枷锁！"或者是"行动起来！"

在更加开放的结构里，结尾可以具有问号的效果，保留不确定的感觉。最后的画面可以提出问题，比如"英雄会不会携万能药回归？"开放式结构的故事也可以在省略号的减弱感觉中结束。如果结尾暗示着怀疑或者模棱两可，心照不宣的问题就会在空中飘荡，冲突会保持在未解决的状态："英雄没法在两个女人之间做出抉择，所以……"或者"爱情和艺术是不可调和的，所以……"或者"生活继续……继续……继续……"或者"她证明了自己不是凶手，但是……"

不论用哪种方式，故事的结尾应该宣告它的完全结束，就像华纳兄弟动画的标志性台词"就到这里，各位。"除了公式化的"……于是他们永远幸福地生活在一起"，讲故事的人有时候会用仪式化的说法结束民间传说："我说完了，就这些，谁能给我杯水润润嗓子？"英雄骑马走向夕阳之类的最终画面以视觉象征的方式结尾，并且总结了故事的主题。《不可饶恕》的最终画面是这样一个镜头：克林特·伊斯特伍德扮演的角色离开了他妻子的坟墓并回到了屋里——它给出了旅程结束的信号，并且总结了故事的主题。

以上只是携万能药回归的几个特点。我们走完旅程的时候，不妨留一点空间给未知的、未想到的，和未预料到的。

《绿野仙踪》

多萝西的回归阶段开始了。她和伙伴们说再见，并且感谢他们给她的万能药：爱、勇气和智慧。然后，她一边轻跺脚跟一边咏唱道“家是独一无二的”，她希望自己回到起点堪萨斯。

回到了正常世界的家里，回到了黑白画面里，多萝西在床上醒了过来，头上搭着敷布。回归是模棱两可的——去奥兹国的旅行是“真实的”吗？或者不过是小女孩儿在脑震荡之后做的梦？不过，从故事的角度来说，这不重要，这段旅程对于多萝西来说是真实的。

她认出了周围的人都是奥兹世界中的人物原型。可是，由于她在非常世界的经历，她对他们的认识已经完全改变了。她记得那些可怕的或者美好的经历，但她把注意力集中到了她学到的东西——家是独一无二的。

多萝西说她永远不会离开家了——这份宣言不能在字面意义上理解。她所指的并不是堪萨斯的这栋小木屋，而是她自己的灵魂。她已经成为了一个拥有良好品质的完整的人，能够控制自己的弱点，和体内两性的正面能量都连在了一起。她从沿途的所有事物那里都学到了东西。最终，她幸福地又成为了自己，而且不论她去哪里，都会感觉在家里。她带回来的万能药是：家和自我的全新概念。

这样，英雄之旅就结束了，或者说至少是告一段落了，因为生命的旅程和故事的奇遇永远不会真的停下。英雄和观众从当下的冒险中带回了万能药，但将其融入自我的过程还将继续。我们每个人都有自己的万能药——智慧、经验、金钱、爱情、声望，或者一生的恐惧。然而就像好的旅程一样，好的故事给我们万能药来改变我们、让我们更明白、更活跃、更有人味儿、更完整。英雄之旅的圆环完成了。

旅途上的思考

1. 《本能》、《长大》、《城市滑头》、《致命吸引力》和《与狼共舞》里的万能药分别是什么？

2. 你笔下的英雄从冒险中带回来的万能药是什么？他把它据为己有还是与人分享了？

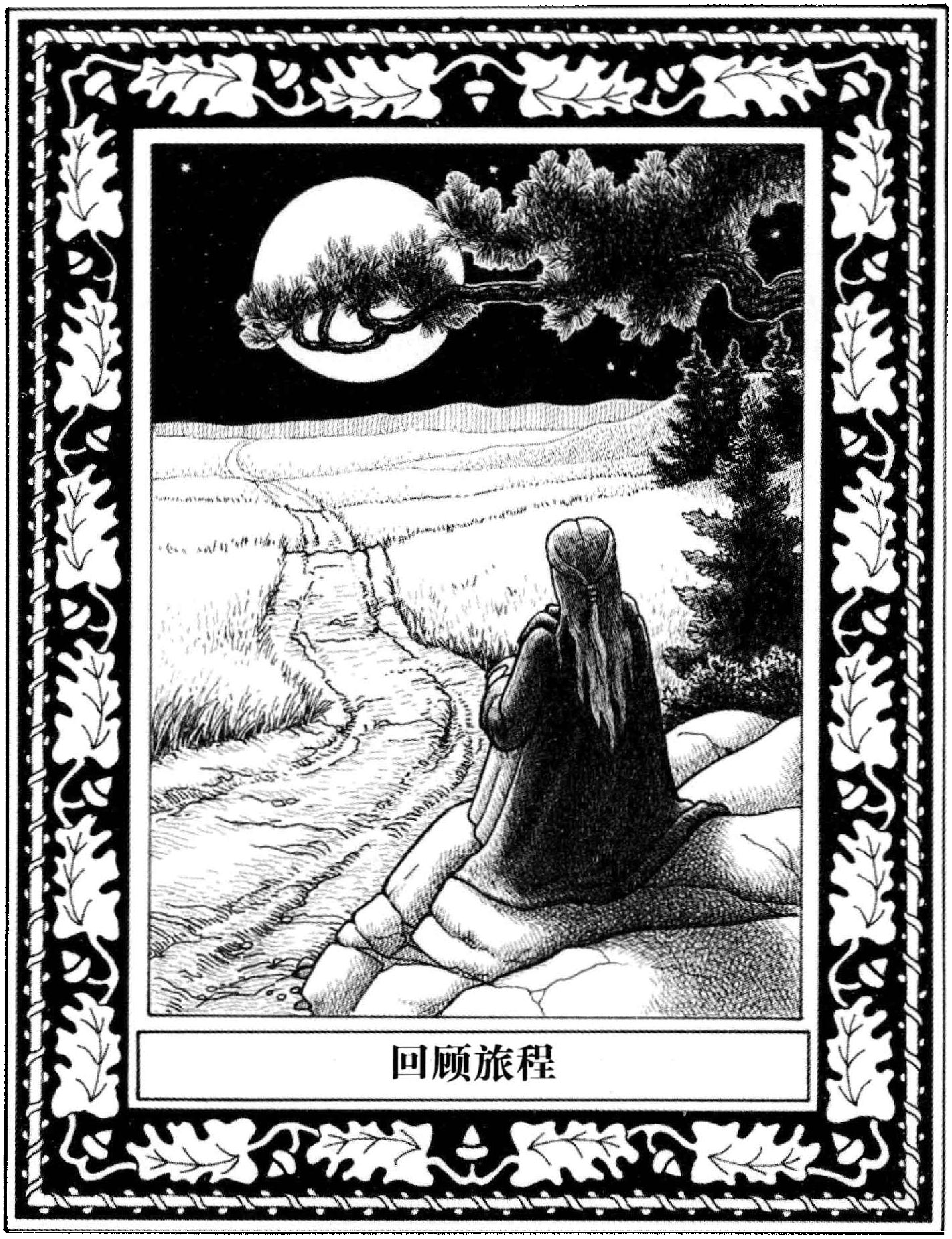
3. 你的故事在主要事件或高潮结束之后还继续了很长时间吗？如果高潮之后的部分直接全部删掉会有什么效果？你需要多长的结局来取悦观众？

4. 在你故事的过程中，英雄怎样逐渐承担起了更多的责任？回归阶段是不是责任最重大的时刻？

5. 故事的英雄现在是谁？你的故事换英雄了吗？角色有没有主动成为了英雄？谁变得让人失望？在最后的结果里有没有意料之外的变数？

6. 你的故事值得一讲吗？你有没有学到足够的东西，让你的付出值得？

7. 在你自己的英雄之旅中，你正处在什么阶段？你希望带回去的万能药是什么？



回顾旅程

尾声：回顾旅程

“我经历过好多有意思的事儿，每次我都乐在其中。”

——埃罗尔·弗林



现在，我们已经来到了英雄之路的尽头，我们要看看这个模型在一些有代表性的电影里是怎么运作的。我选择了《泰坦尼克号》、《低俗小说》、《狮子王》和《一脱到底》，它们都创造性地和娱乐性地使用了英雄之旅的原型和结构。此外，我也会谈谈《星球大战》系列，它对英雄之旅模型的发展有所启迪。

分析这些电影，并且在它们当中追溯英雄之旅是一种颇有收获的练习，能够发现一些故事缺陷，但也有让人吃惊的深层意义和诗意的联系。我强烈建议你自己用这种方式分析一部电影、小说或者故事。当你把这种分析方法应用于故事或人生状况时，它能给你带来丰厚的回报。

在进入分析之前，先得接受一些警告和指导。

CAVEAT, SCRIPTOR

首先，Caveat Scriptor！（作者要小心！）**英雄之旅的模型是一种指导**。它不是食谱秘诀或者数学公式，你不能把它严格地应用到所有的故事里去。为了让故事更好，它不应该遵从任何的学派、范例，

或者分析方法。评判一个故事成功或者优秀的最终标准，不是它跟某种既有的模式有多少一致性，而是它所持续对观众的流行程度和效果。迫使故事符合某种结构模型，就像是把马车放到马的前面一样荒唐。

一个好故事有可能不包括英雄之旅的任何特点，事实上，这样是最好的。人们喜欢看到对熟悉的传统和期待的创造性反抗。故事可以打破所有的“规则”而依然打动所有人的情感。

形式取决于功能

记住：故事的需要决定它的结构。形式取决于功能。你的信仰和判断，还有你想塑造的角色、主题、风格、情调和情绪——它们决定了情节的形状和结构。另外结构也会受到观众和讲故事的时间地点影响。

故事的形式根据观众的需要而改变。具有新节奏的新故事类型会被持续地创造出来。例如，由于电视和音乐电视网剪辑风格的影响，全世界观众保持注意力的时间比以前更短了，而他们也比以前更有深度了。作者们可以创作节奏更快的故事，因为他们的观众既能理解反转式的情节，也能够看懂经过删减了的传统故事结构。

每天都会产生新的术语，每个故事写出来之后都会有新的观察。英雄之旅只是一个纲领和起点，你终将磨炼出你自己的故事语言和经验法则。

选择你的比喻

在故事或者人生中，英雄之旅的模式只不过是一种比喻。在我解释故事模式的时候，常用拿打猎、上大学和人类性爱做过比喻，但这些远不是所有的可能性。如果比喻能够帮你更好地理解叙事，那就多想出一种或几种比喻吧。你可能会觉得把故事和棒球比赛作比喻会有帮助：把故事分成棒球比赛的九局而不是十二个阶段，用“第七局中场休息”之类的术语而不用“掌握宝剑”。为了更有意义地与故事作比，你可能会选择帆船远航、烘烤面包、木筏漂流、驾驶汽车或者雕刻塑像的过程。有的时候，需要把几种比喻组合在一起才能阐明人类旅程的各个方面。

英雄之旅的各种阶段、术语和思路可以作为故事写作的结构模板，如果你不愿意严格依照这些纲领的话，也可以作为给故事诊断故障的一种方法。可能

最好的状态是，了解英雄之旅的思路，然后在实际写作的时候把它忘掉，每当你在英雄之旅中迷路的时候，把它作为英雄之旅的地图拿出来参考一下。不过，别把地图看得跟旅程一样重要。没有人在开车的时候会把地图贴在风挡玻璃上。人们只会在出发之前或者迷路的时候才会看地图。而且旅途的乐趣不在于看地图或者跟着地图走，而是时不时地从地图上游走开去、探索未知的地方。只有创造性的迷路、走出传统的界限，才会有新的发现。

结构模板

你可以试着把英雄之旅作为提纲，去构思一个新故事或者给故事诊断故障。在迪士尼动画里，我们曾用英雄之旅让故事线更紧凑、给问题定位、设计故事的结构。有数百位作者告诉过我，他们用英雄之旅和神话故事作为指导，构思了他们的电影剧本、爱情小说或是情景喜剧。

有的人把旅程的十二个阶段写到十二张索引卡上，以此开始构思电影或小说。如果你已经知道一些主要的戏和转折点，就把它们写到你认为对应的卡片上。用这种方式，你将开始填充你对角色认识的空白和发生在他们身上的事件，从而绘制故事的地图。利用英雄之旅的思路可以提出关于角色的问题：对这些人来说，正常世界和非常世界分别是什么？英雄的冒险召唤是什么？拒斥阶段的恐惧感是如何表现的？是不是通过会见导师克服掉了恐惧？英雄必须越过的第一道边界是什么？等等的问题。空白很快就会被填满，然后你就可以绘制所有角色的英雄之旅、设计次要情节，直到整个结构的完成。

你可能会遇到这种情况：某一场戏符合这一阶段的功能，但它似乎没有出现在英雄之旅模型中“正确的”位置。在你的故事里，导师可能需要在第二幕或者第三幕——而不是在第一幕里——发出召唤并引发拒斥。不用担心，把这场戏放到你认为正确的地方。英雄之旅的模型告诉你的只是事件最可能发生的地方。

英雄之旅的任何部分都可以在故事的任何时间点出现。《与狼共舞》开场时就是英雄的磨难或复活阶段，虽然该阶段一般在英雄之旅的中间点或是结尾才会看到，但这个故事很有效果。所有的故事都是由英雄之旅的各个部分组成的，但这些部分可以安排成任意的顺序，以便迎合个别故事的需要。

这就是为什么需要用索引卡，而不是把所有的阶段写到一张纸上，因为你可以把卡片移来移去，寻找你需要的顺序。如果召唤和拒斥的动作需要多次重

复的话（比如《泰坦尼克号》），你也可以增加几张卡片。

你可能会发现，你在构思故事的时候，你会想出一些戏，它们和旅程所有阶段都不匹配。为了给它们分类，你也许不得不创造自己的术语和比喻，你也需要调整英雄之旅的术语，用来反映你自己对宇宙的描绘。

思路演示

现在，让我们来看四个非常特别的电影，以此来演示英雄之旅的动机是如何被不断地再创造，新旧模式是怎么组合起来发挥作用的。

《泰坦尼克号》：溺死在爱情之中

詹姆斯·卡梅隆《泰坦尼克号》的英雄之旅分析

巨型远洋客轮泰坦尼克号在利物浦至纽约的处女航中撞上了冰山，于1912年4月14日沉没，具有非凡情感冲击力的故事就此开启。全世界都出现了惊愕的新闻报道，讲述一千五百余人的失踪——这是被称作永远不会沉没的泰坦尼克号游轮上超过一半的灵魂。然后出现了一个个故事，关于怯懦与勇气，关于自大的利己主义和高尚的自我牺牲。这些线索形成了伟大的史诗，具有恐怖、悲剧和死亡等元素，被一代又一代的人用各种形式讲述：书籍、文章、纪录片、故事片、舞台剧，甚至还有一两个音乐剧。泰坦尼克号的灾难成为了西方流行文化的一部分，一个拥有持久美丽的主题，就像金字塔、不明飞行物和亚瑟王传奇一样。

在泰坦尼克号的故事被讲述了八十五年之后，派拉蒙和二十世纪福斯这两个好莱坞巨头结成了不同寻常的联盟，给观众奉上了又一个版本——詹姆斯·卡梅隆的《泰坦尼克号》。这部电影不仅在制作水准和投资上超过了其他所有跟泰坦尼克号有关的电影，它还是历史上耗资最大的电影，制作费用为两亿多美元，另外还有数百万美元的广告和发行费用。导演兼编剧詹姆斯·卡梅隆的构想需要两家公司资金的合力才能实现，如此庞大的规模让很多评论家预测：《泰坦尼克号》的命运会像泰坦尼克号巨轮一样，肯定会沉没，也许会把这两家公司和它们的决策层也拉下水。不论它会多么的受人喜欢，不论特效做得有多梦幻，这么一个傲慢的巨型制作是不可能收回成本的。

专门在电影开拍之前评论电影的评论家说，归根结底，这部电影有很多消极因素。第一，所有人都知道故事的结局：他们跳舞，他们撞上了冰山，然后

他们死翘翘。电影里一个关键的元素就是惊奇、不知道下面将发生什么——但在这部片子里明显缺乏这一点。

第二，这是一部历史片，发生在第一次世界大战之前鲜为人知的时期，而所有人都知道历史片既费钱又不招人喜欢，因为他们跟当代的观众没“关系”。

第三，剧本的结构被认为跟泰坦尼克号一样具有缺陷，它强迫观众先忍受一个半小时的情节剧——这已经是一部普通电影的长度了——然后才进入冰山和灾难情节。它的结尾是悲剧式的，这一般都会让票房死得很惨。从电影院经营者的角度来看，这部影片的长度几乎是理想电影长度的两倍，这意味着每天的播放场次必须减少。还有，它的主要演员在当时都不是大明星。

二十世纪福斯公司投资换来的主要是国际发行权，他们还有特别的东西需要担心。泰坦尼克号的故事对于美国人和英国人来说是熟悉的，但对于亚洲和其他国家的市场则缺乏认知度。至关重要的国际观众会不会来看一部关于过时的海难古装片呢？

结果他们来看了，创下了前所未有的数字，而且不止一次地看。让包括电影摄制组在内的所有人吃惊的是，全世界对《泰坦尼克号》的喜爱程度就像泰坦尼克号一样巨大。它那大得难以置信的投资在两个月内就得到了回收，保证了福斯公司和派拉蒙的巨额回报。它在世界票房排行榜第一名的位置上待了十六周。《泰坦尼克号》获得了十四项奥斯卡提名并最终斩获了十一个奖项，包括最佳影片和最佳导演奖——这又一次推动了票房收入。电影原声也坐上了音乐排行榜的头把交椅，而且一坐就是四个多月。

《泰坦尼克号》的热潮比看电影和听音乐伸展得更远。我们生活在一个收集社会里，拥有一些故事里的小东西是人类的原始冲动——现在发展成了巨大的嗜好。就像新石器时代的人用石头刻出喜爱的女神或者动物图腾一样，当代的电影观众也在同样的冲动下希望拥有一些《泰坦尼克号》里的小东西。

他们购买泰坦尼克号的模型、关于这部电影的书、关于这部电影的电影，还有在奢华的目录里提供的电影道具：救生船、甲板椅和瓷器。有些人甚至报名以不菲的价格，在高科技的潜水艇里潜到海底，去看真的巨型沉船——史上乘客们忧郁的坟冢。

当这部电影在票房排行榜上傲视天下四个月的时候，人们开始琢磨：到底发生什么了。区区一部电影产生了如此不同寻常的反响，背后的原因是什么？

突破性的电影事件

有些电影因为惊人的票房成功或者难忘的内容而成为了文化领域里的不朽丰碑，就像《星球大战》、《逍遥骑士》、《第三类接触》和《独立日》那样，《泰坦尼克号》也成为了这样一座丰碑。这种电影都是具有突破性的事件，打破了旧有的封闭和界限，把电影的概念抛上了全新的高度。这些突破式的电影抓住的东西能和很多观众都产生共鸣。

它们必须表达某种人类共通的情感，或是满足很多人都有的愿望。《泰坦尼克号》满足的普遍愿望是什么？

我自然倾向于认为：这部电影的成功在于它满足了人们对人生意义的普遍需要，其方式就是全面地使用了英雄之旅的主题和概念。正如詹姆斯·卡梅隆在 1998 年 3 月 28 日给《洛杉矶时报》的信中说道，《泰坦尼克号》“包含着超越时代、超越国家、人类共通的熟悉的经验和情感——因为这些经验和情感反映了我们基本的情感构造。这部电影通过对原型的处理，能够超越时代和文化，感动所有的人。”

这些原型的模式把邮轮沉没这种混乱的事件，转化为一种连贯的结构，对于人生的选择提出了问题并表达了想法。

作为一个史诗级别的故事，《泰坦尼克号》奢侈地享有从容的叙事节奏，不慌不忙地建立起了精致的结构：完整的英雄之旅。这条情节线与泰坦尼克号乘客们的中心故事平行，展开了至少两个英雄之旅：一个是寻找宝物的科学冒险家之旅，另一个是老妇回到大灾难的现场，重新经历巨大激情之旅。如果还有第三个英雄之旅的话，就是观众进入泰坦尼克号的世界旅行，并从沉船中吸取教训。

跟很多电影一样，《泰坦尼克号》有一个发生在当代的外层故事，它有着几种重要的故事功能。第一，通过使用泰坦尼克号海底沉船的真实影像，它提醒我们这不是一个纯粹编造的故事，而是真实事件的戏剧化。沉船，还有乘客留下的那些让人悲伤的日常物件，表现出了这部制作最有力的元素之一：这故事真的发生过，而且发生在了你我这样的人身上。

第二，通过引入老年罗斯这个角色，外层故事把这个发生在另一个时代的

故事和我们的时代连在了一起，同时提醒我们，泰坦尼克号的灾难并不是离我们很久远，还在人的寿命之内。老年罗斯戏剧化地表现了事实：很多活着的人还记得泰坦尼克号，也还有几个人真的经历过它的沉没。

第三，外层故事产生了神秘感——这个自称是泰坦尼克号幸存者的老太太是谁？探索者渴望得到的宝物怎么了？罗斯有没有获得爱情，她的恋人活下来了吗？这些问号像钩子一样钩住了观众的注意力并且产生了悬念，尽管我们知道泰坦尼克号故事大体的结果。

《泰坦尼克号》的开场先给我们介绍了一个迷你故事里的**英雄**——当代人布罗克·洛维特——一个不太确定如何在公众面前表现自己的科学家/商人/探险家。他的**正常世界**是：一个为了昂贵的科学探险而筹资的主持人的世界。他的**外部问题**是：寻找宝物——被认为遗失在泰坦尼克号上的一块钻石。他的**内心问题**是：寻找能够让人相信的说话方式，以及更好的价值标准。

科学家/探索者这种形象很常见，已经足够成为一种原型了，最知名的就是阿瑟·柯南·道尔爵士[1]笔下的查林杰教授、《所罗门王的宝藏》[2]里的阿伦·夸特梅因、《金刚》里的冒险家/主持人卡尔·丹宁，还有当代的印第安纳·琼斯。这些虚构的角色反映了真实的考古/研究冒险家，比如霍华德·卡特[3]、海因里希·谢里曼[4]、罗伊·查普曼·安德鲁斯[5]，还有雅克·库斯托[6]。而找到了泰坦尼克号沉船的科学家/冒险家/商人罗伯特·巴拉德即是《泰坦尼克号》中洛维特的原型，他在决定如何尊重沉船时也经历了自己的英雄之旅。起先，他作为一个科学征服者来调查沉船，但他渐渐地被死者的悲剧所打动，他决定，沉船遗址是个圣地，应该作为死者的纪念碑而完整的保留下来。

在这条情节线索里，年轻的科学家正在执行一条基本指令：找到宝物。但因为老妇故事（这个故事占据了电影的主要部分）的魔力，探险家从一个被金钱驱使的资本主义者，变成了一个真正的心灵探索者，他懂得了生命中有比珠宝和金钱更重要的东西。

冒险的目标

洛维特在冒险中追寻的圣杯是什么？一块被称为“海洋之心”的钻石，这个名字把爱情的主题和影片的背景联系在了一起。这块宝石是一个真正的麦加芬母题（MacGuffin）——一个轻巧而明确的东西聚集观众的注意力，并

① Sir Arthur Conan Doyle，1859—1930，英国作家，《福尔摩斯》系列故事的作者。查林杰教授（Professor Challenger）是其作品《失落的世界》（*The Lost World*，1912）中的角色。

② *King Solomon's Mines*，英国作家亨利·赖德·哈格德（H. Rider Haggard，1856—1925）的寻宝小说，阿伦·夸特梅因（Allan Quartermain）是小说中叙述故事的人。

③ Howard Carter，1874—1939，英国考古学家，埃及学先驱，主持挖掘埃及法老图坦卡蒙陵墓。

④ Heinrich Schliemann，1822—1890，德国考古学家，证实了特洛伊和迈锡尼古国真实存在。

⑤ Roy Chapman Andrews，1884—1960，美国古生物学家。

⑥ Jacques Cousteau，法国海洋探险家。

象征着角色的希望和愿望。宝石象征着完美、不朽，和神的永恒能量。宝石的切面具有数学般的精确，代表着华丽的设计和神明头脑与双手的创造力。就像神一样，有些物质看上去是不朽的，比如金、银和珠宝。血肉和骨头、叶子和树木、甚至铜和钢都会腐烂，但珠宝会保持原样不变。珠宝奇迹般地禁受住了海底的压迫力量，还像当初一样。珠宝和贵金属，总是与熏香、香水、美丽的花朵、神圣的音乐放在一起，把宗教的和戏剧的呈现跟神的世界联系起来。珠宝是天堂的小碎片、不完美世界里的完美小岛、能瞥见天国的“知觉之门”。“海洋之心”象征着这部电影崇敬的理想爱情与荣誉。

洛维特用远程遥控机器人洗劫了泰坦尼克号，但没有找到一点他所追寻的天堂之宝——至少不是以他预计的方式。打开他带回来的保险柜，他看到了以前是钞票的烂纸浆，还有一幅奇迹般完好无损的画，上面画着一个美丽的年轻女人，身上一丝不挂，只戴着他在寻找的钻石。此时美国有线新闻网正在直播他的搜寻，老罗斯和她的孙女莉齐·卡尔弗特听到了来自电视的召唤。

老罗斯的**正常世界**是这样的：她居住在加州奥哈伊，是个活跃的老年艺术家。她是自己戏剧中的**英雄**，将要给自己漫长的人生带来高潮和总结，带领我们进入泰坦尼克号的非常世界，并且教给我们更高的价值标准。她的**外部问题**是：如何让人理解泰坦尼克号上的经历。她的**内部问题**是：把这些长久以来回荡在潜意识里的深刻记忆翻出来。她向洛维特发出了自己的**召唤**，说明自己就是画中人，也宣称自己知道一些钻石的事。洛维特在短暂地**拒斥**她的故事之后接受了，并且把她请到了科考船上，她在那里开始讲述她在泰坦尼克号上的故事。

主要故事的正常世界

现在，电影离开外层故事，完全地进入了泰坦尼克号世界的主要故事。我们首次看到了焕发着全新光辉的泰坦尼克号。热闹的甲板就是**正常世界**，我们在上面认识了主角或曰**英雄**：年轻的罗斯和杰克。罗斯的**出场**是精心设计的，她是未婚夫卡尔·霍克利拥有的美丽财产，而他则是影片的**阴影**或曰恶人，一个维多利亚时代情节剧里的狂妄“恶棍”角色。我们还见到了次要的恶人，卡尔的走狗洛夫乔伊，卡尔傲慢的愿望都由他来执行。

我们第一眼看到罗斯，她正从汽车里出来，手上戴着精致的白手套。而恋

人的手时而缠绕时而分开，将成为影片中的一个视觉线索。老年罗斯用画外音告诉我们，她穿着优雅，但感觉像囚犯一样。她是旅途上的**英雄**，但此时，她戴着**受害者**原型的面具，美丽而无力，痛苦而忧郁。

卡尔象征着他的阶级的傲慢和偏见，以及人类与婚姻的阴暗面。他是**两极化**的极端之一，代表压抑和专制；而杰克则是另一极，代表自由和爱情。虽然泰坦尼克号是伟大想象的产物，由朴实的工人建造，但它有着深层的致命缺陷——像卡尔一样傲慢的人犯下的错误。他是泰坦尼克号的消费者，认同它盛气凌人的一面，深深相信它永远不会沉没，因为它是由他所在的高贵阶级（“绅士”）创造出来的。他宣称“连上帝都没法把她弄沉。”在神话世界，这样的宣言一定会引起诸神的愤怒，他们消息灵通，惩罚迅速。

罗斯的母亲鲁思·德威特·布卡特是另一个**阴影**形象，象征着女性的阴暗面——母性中约束和压抑的力量，她就像美狄亚和克吕泰涅斯特拉⑦一样，有着皇后一般的手段和诡计多端。

罗斯收到了黑暗的**冒险召唤**，被控制着跟自己不喜欢的人结婚。罗斯与母亲及卡尔一起**越过边界**（跳板），就像是王室的行进一样，但对她来说就像是通往奴役之路，而泰坦尼克号则是把她运往美国囚禁的载奴船。她并没有**拒斥召唤**，但显然她是不情愿的英雄。

现在，我们见到了第二个主要**英雄**杰克，还有他的**伙伴**——年轻的意大利移民法布里齐奥。他们喜欢赌博，把所有身家作为赌注交给命运和运气。钟表在滴答作响，确立了时间耗尽的**主题**——关于生命的短暂和可贵。杰克的**正常世界**是漂泊与冒险，相信命运和自己的能力与天赋。他在牌局上赢得了两张泰坦尼克号的三等船票——**冒险召唤**来了。他没有任何的迟疑和恐惧，他不是那种迟疑的英雄。他称自己和法布里齐奥是“狗娘养的最幸运的人”。然而，命运弄人。如果他知道什么样的命运在等着他，他也会害怕的。

杰克这个形象有些超乎常人，他没有明显的缺陷，不过，他将会产生一个**内部问题**：找到并赢得他一生的爱。如果说他有缺陷的话，他的缺陷就是骄傲自大，这将使他跟卡尔与洛夫乔伊的矛盾更加恶化。他的挑战或曰**外部问题**是：先爬进上流社会，然后从灾难中逃生。他基本是一个**催化剂式英雄**，他已经成长到位，不会怎么改变，但会用他的能量帮助别人改变。他也是个**骗徒英雄**，利用谎言和伪装渗透敌人的防线。结尾的时候，他将作出最终的

⑦ Clytemnestra，希腊神话中人物，是阿伽门农的妻子。她勾结情夫杀死丈夫，迫害子女，后被儿子杀死。

牺牲，为了救他爱的女人而献出生命。

杰克和罗斯一起组成了**两极的对立**，男人和女人、贫穷和富有、同时也代表了对立的力量：奔放和约束。杰克代表着自由、没有界限、不接受社会强加的限制、像伊卡洛斯一样敢于飞跃自己的水平之上。电影开始时，罗斯则是拘束的、不情愿的、被外部力量束缚、被社会规则限制、被母亲的控制欲限制，还被她和黑暗王子卡尔·霍克利的婚约限制。她就像被拽到冥界的珀耳塞福涅一样。而卡尔则是绑架珀耳塞福涅的冥王普路同，他无情、自以为是、痴迷于金钱。普路同就是冥界的判官之一，也是金钱之神。珀耳塞福涅⑧在冥界的恋人是阿多尼斯⑨，一个无与伦比的美少年。杰克就像阿多尼斯一样，来到囚禁在黑暗中的罗斯身边，重新带给她生命的欢愉。

罗斯的**内部问题**是：脱离她的**正常世界**，重新获得杰克所象征的自由和飞翔的能力。她的**外部问题**是：活下去，这样她才能用学到的东西使漫长的人生充满幸福。

《泰坦尼克号》对**导师**的功能进行了细致的探索，数个角色在不同时间段戴上了**导师**的面具。除了老年罗斯以外，莫莉·布朗担当了导师的工作，引导杰克进入了头等舱的**非常世界**，她还像仙女教母一样，给他穿上了得体的衣服，让他像个绅士一样。

史密斯船长是整个航行的**导师**，他是这个小世界的领袖和国王。但他是个有致命缺陷的国王，他傲慢而自满，对于职业生涯中最后一次胜利远航过于自信。

对于罗斯来说，杰克带着**导师**的面具，教给她如何自由地享受人生。他对她直率地表达了承诺——满足了无数年轻女人的幻想。一见钟情之后，他决定对她永不放弃，因为“我已经陷进去了。”后来，船下沉的时候，他把极其重要的生存技巧教给她：尽量拖延入水的时间，游泳远离沉船的旋涡。

罗斯的另外一个**导师**是游轮设计师托马斯·安德鲁斯。罗斯提出关于泰坦尼克号的问题，显示了才智并赢得了他的尊重。作为对她的报酬，当杰克被困在下面的时候，他把杰克的位置告诉了罗斯。在这里，罗斯是阿里阿德涅，而他则是代达罗斯。代达罗斯设计了致命的迷宫，并把迷宫的秘密告诉了年轻的公主阿里阿德涅，以便她救出冒险进入迷宫的忒修斯——忒修斯杀死的怪兽象征着她家庭里的阴暗面。

⑧ Persephone，希腊神话中冥界的王后。她是宙斯与丰收女神得墨忒耳（Demeter）的女儿。冥王觊觎她的美貌，将之掳入冥府成婚。

⑨ Adonis，希腊神话中的美少年，冥后珀耳塞福涅是他的情人之一。

一组精致的镜头描绘出邮轮正蓄势待发，这就是《泰坦尼克号》里**跨越边界**的阶段。这组镜头的高潮是杰克和法布里齐奥来到船的头部，杰克在狂喜中喊道，“我是世界之王！”杰克和罗斯还有其他边界需要跨越——互相进入对方的世界，一起进入爱与危险并存的非常世界。

考验、**伙伴**和**敌人**都是在冲突中登场和退场的——杰克、罗斯与压抑势力间的冲突。当罗斯试图跳海自杀的时候，她与杰克产生了联系并成为**伙伴**。他救了她，获得了与她和卡尔一起在头等舱进餐的邀请。在**导师**莫莉·布朗的帮助下，他进入了这个**非常世界**。在饭桌上，他被**敌人**卡尔和罗斯的母亲嘲弄，接受了严峻的**考验**。他通过了考验，并且挺身面对他们的嘲笑，表达了自己的信条——也是电影的主题：人生是上帝的礼物，把握时间，把每一天都活得精彩。他进一步赢得了罗斯的尊重，也埋下了与卡尔再次碰撞的种子。

罗斯的**考验**来得要晚一些，杰克答应请她参加“真正的聚会”，带她进入了三等舱里的**非常世界**。在狂野的音乐、舞蹈和饮酒的一系列镜头中，罗斯进入了一个全新的世界——掌管它的就是陶醉、激情和狂欢之神狄俄尼索斯[10]。现在，考验她那些上流社会标准的时候到了——她会不会因为粗鄙、喧闹的狂欢而生气？结果她也喝酒、抽烟、跳舞，比那些移民更投入，她顺利地通过了考验。

接近阶段包括这对恋人试探性的浪漫起舞，还有杰克和罗斯在船头的抒情时刻，他把她当做船头雕饰，教她如何飞翔，如何在生死间保持平衡。如果他是世界之王，那她就是王后。

当罗斯让杰克给自己画像，信任地把赤裸的自我展示给他时，她做出了更深的**接近**。这对杰克来说是个**考验**，而他通过了考验：他面对玉体横陈，就像个绅士和职业画家一样，并没有在她毫无防备时侵犯她。

这对恋人**接近最深的洞穴**，即将在多个方面接受层层的**磨难**，而路上有很多的**边界护卫**。几十位航运乘务员把守在出入口、电梯和大门；还有一群乘务员，就像卡尔放出来的猎犬一样寻找着杰克和罗斯。而这对恋人无视限制，来到了货舱的深处，面对亲密的**磨难**。他们进入了最深的洞穴——豪华的汽车里，结合在了一起。在性爱高潮时刻的“欲仙欲死”时，罗斯的手抓过车窗玻璃，看起来就像是溺死者的手一样——溺死在爱情之中。越过了这道重要的边界之后，他们的旧人生已经死去，获得了重生。

⑩ Dionysus，希腊神话中的酒神。

不久，泰坦尼克号撞上冰山，面临致命的**磨难**。上天派下了惩罚傲慢人类的复仇女神尼弥西斯，是她无声又无情地让冰山挡住了去路。邮轮和上千名乘客的死成为了下一个主要的戏剧段落。

杰克和罗斯从死亡与重生的经历中获得了**报酬**。他们结合在一起与死亡搏斗。罗斯获得了借救生艇逃生的机会，这是又一次对他们的考验。罗斯感觉到卡尔会扔下杰克等死，所以拼命回到了船上，要与杰克共生死。

返回的路就是求生之路，包括一场经典的追击：卡尔没耐心等到杰克和罗斯淹死，他要用子弹加速他们的死亡。其他角色则面临着生死的考验，有些人选择在尊严中死去，有些人不惜一切代价要活下去，还有些人不惜用不光彩的手段却难逃一死，比如洛夫乔伊。第二幕的结尾是杰克和罗斯在船尾的栏杆上，船即将沉没。

复活阶段开始时，杰克和罗斯在冰冷的海水中尽力保持体温。他们抓着一块船的碎片，但发现它只能支撑一个人的重量，杰克做出了经典的**英雄式牺牲**，把活下去的机会让给了罗斯。他的人生已经圆满，而且还和她度过了完美的幸福时光。相比之下，罗丝对自由和人生还不熟悉，杰克让她为了他们两个人丰富而充实地活下去。他放弃了生命，自信会在她的心中和记忆中**复活**。

罗斯也接近了死亡的边缘，幸好一搜救生艇回到死亡的海面搜寻幸存者。她从杰克那里学到的东西面临着最终的**考验**，她集中力气游到死去的船员身边，摘下他嘴里的哨子，吹响哨子求救。她被救生艇**复活**了。老年罗斯的故事就在这里终止，把我们带回了当代的外层故事，了解泰坦尼克号的遇难人数。

潜水机器人平静而安静地离开了沉船。在科考船上，洛维特扔掉了雪茄烟——那本来是他计划在找到钻石后用来庆祝的，一点小**牺牲**，也算是牺牲掉了一点旧人格。他告诉罗斯的孙女，他用了整整三年时间对泰坦尼克号进行思考，但从没有得到它的真谛。他现在已经被**磨难**改变了，而他的**报酬**是新的认识和来自罗斯孙女的同情。

他们两个人之间会不会产生情愫，在新一代人里完成杰克和罗斯未竟的爱情？他没有找到追寻已久的真实宝物，但他会不会像杰克一样，在新的情感世界里找到更重要的宝物呢？

老年罗斯走到科考船的栏杆旁边，仿佛她和杰克在船头飞翔的场面。她甚至像以前一样爬上了栏杆。在结尾时刻的**悬念**中，我们不知道她要做什么——

她会不会像迟到的朱丽叶一样跟随着罗密欧死去，跳下大海与杰克相聚？老年罗斯掏出了那块钻石，在快速的闪回里，我们看到：在自由女神像下面，年轻的罗斯在口袋里发现了它——这是她死里逃生之后得到的**万能药**。老年罗斯在最终的戏剧性**高潮**中哭泣，她把它送进了大海。就像杰克一样，它盘旋着沉入了神秘的海底，这是最后的**牺牲**，说明她的情感经历和记忆比任何物质都重要。这就是影片想让观众带回家的**万能药**——一条具有治愈功能的信息。

镜头淡入淡出到老年罗斯已经入睡，周围是她漫长而完整的人生中留下的照片。在**最终磨难**之后，这即是**最终报酬**，实现了杰克的预言——罗斯做过冒险家、飞行员、演员，她在加州的码头边骑马、生儿育女，为杰克和自己过着充实的生活——这是她带回来的一部分**万能药**。她生命中的暗伤已经愈合了。

罗斯梦见了泰坦尼克号和乘客们，他们在**非常世界**又活了，被无意识的力量**复活**了。通过罗斯的双眼，我们最后一次通过**边界护卫**白星航运[11]乘务员，进入了天堂般的头等舱，好人在那里永远地活着。（恶人则明显不在那里，毫无疑问，他们进入了寒冷、潮湿的地狱。）杰克还站在老地方，就在钟表旁边——钟表是征服时间的超自然力量。他伸出手，他们又一次接触，又一次接吻，而船上的人为这最后一次**神圣的结合**而鼓掌。镜头上摇至圆屋顶，那是天堂的穹顶，它纯粹的白色充满了银幕。罗斯得到了**万能药**。

结尾

《泰坦尼克号》当然不是完美的电影，有一船一船的评论家指出过它的缺陷：写作上比较生硬，倾向于用直白的粗话结束一场戏，比如“妈的！”“哎呀，妈的！”还有“真他妈倒霉！”电影的开头看起来具有抽动综合症。影片试图用夸张的当代式对话和表演风格迎合观众，与他们拉近距离。还有，一些角色，尤其是爱嘲笑人的恶人们，缺乏变化，性格单一。

尽管比利·赞恩演得很好，但剧本里的卡尔是最弱的部分之一，如果他更有魅力、更配得上罗斯，而不像现在这样明显是个禽兽，他就会成为杰克真正的竞争对手，会更有效果。这样，就会有一场真正的较量，而不是像现在这样一边倒的局面：一手拿钱袋一手拿手枪、有施虐倾向、色迷迷的无赖跟全宇宙最有吸引力的男人比较。

泰坦尼克号将要沉没时，卡尔枪击杰克和罗斯的追击场面让很多人不适

⑪ White Star Line，就是制造泰坦尼克号的轮船公司。

应，他们觉得这场戏过分的戏剧化，让他们出戏了。也许这场戏达到了故事的一个目的：卡梅隆可能想让英雄们不得不再次进入船舱，就让卡尔把他们逼了进去。但别的手法也可以达到同样的效果，比如让他们回去救人。

或许这一轮的磨难根本就是多余的。恐怕这部分剪短一些会更好，因为他们已经冲过了很多磨难，而这场紧张的水底追逐的戏，就显得重复了。这场戏的结构是为了一个高潮镜头搭建的：杰克和罗斯在水墙前逃生——这是一个表现他们与死亡搏斗的标志性场面。然而，这个镜头在影片中却是最缺乏效果的特效之一：主角的面孔被恶心地移接到了特技演员的身上，电脑特效实在是不太完美。这场戏其实都可以剪掉或者剪短——影片的张力已经足够了。

当然，我们在这里不是要埋葬凯撒，而是要分析他[12]——卡梅隆是如何获得成功的？是什么压倒了这些缺陷？

漂亮的故事

首先，泰坦尼克号和乘客的命运本身就是一个漂亮的史诗级故事，从沉没的那天起，它就一直让人着迷。有部关于泰坦尼克号灾难的电影最近才在库房里被人发现——一个德国公司在惨剧发生后的几个星期里就制作出了这部故事片。它只是为数众多的纪录片和故事片里的第一部，更不用说有数不清的书籍和文章都是关于这次灾难的。就像戴安娜王妃悲剧性的童话故事一样，围绕泰坦尼克号沉没发生的事件融入了戏剧模式，与人们心中深藏的原型产生了共鸣。

“泰坦尼克号”的象征性

从古老、原型式的名字开始，泰坦尼克号就充满了象征意味。船名的选择在很大程度上展示了建造者的心理。在影片中，泰坦尼克号建造计划背后的商人是布鲁斯·伊斯梅。当罗斯问他为什么起了这么个名字时，他说他想用名字引起巨大的震动，罗斯于是将其联系到弗洛伊德式的说法——男性对“尺寸”的执著。

尽管影片没有提到“泰坦尼克”这个词的在神话里的出处，但当初选择了这个名字的英国绅士显然知道，因为他们接受过良好的古典教育。这个词

⑫ 这句话是在戏仿莎士比亚剧作《尤利乌斯·凯撒》中的名句。在第三幕里，安东尼在凯撒死后说：“我是来埋葬凯撒，不是来赞美他。”

来自“泰坦”——神话中诸神的前辈和死敌。泰坦从世界开始时就是主要的势力，他们贪婪、粗鲁而无情。为了防止他们对世界的劫掠和破坏，诸神不得不与泰坦进行了一场大战，并把他们关到了地底下。当时的媒体称泰坦尼克号上的头等舱乘客（如阿斯特和古根海姆[13]）为“工商业的泰坦”，所指的绝不仅仅是他们商业帝国的巨型尺寸。

在泰坦尼克号动工的几年以前，德国考古学家出土了名为帕加马祭坛[14]的希腊神庙，它的浮雕戏剧性地表现了诸神与巨人之战，让人想起更早的诸神与泰坦间的史诗式战争。这个遗迹石墙上的剧情简直可以发展成一部特效大片。泰坦尼克号的建造者们很可能看过这些浮雕的照片，他们选择让自己和客户与泰坦而与非诸神联系在一起。他们如此选择，简直就是对诸神的挑战。甚至在泰坦尼克号出航以前，就有很多人觉得，建造者给它起这么一个浮夸的名字就是在挑战宿命。而号称它永远不会沉没则更是得寸进尺。这是对神明愚蠢的亵渎，对全能上帝的挑战。一时间，迷信的气氛笼罩着泰坦尼克号，就像图特王[15]陵墓上的诅咒一样。很多人相信，建造者们的自大与骄傲引起了上帝的愤怒。

泰坦尼克号的故事回应着一个古老的文学观念：愚人之船。大约在哥伦布发现新大陆的前后，欧洲作家们创造出了这种讽刺形式。最早的作品之一是塞巴斯蒂安·布兰特的叙事诗《Das Narrenschiff》，出版于哥伦布首次成功跨越大西洋的两年之后。它讲述了一船乘客去往愚人之地 Narragonia，它对那个时代的愚蠢行为进行了严厉的讽刺。这部诗歌被翻译成了很多种语言，也被改编成了小说和戏剧。

愚人之船是一个寓言，在一船又笨又可怜的乘客身上，所有社会阶层和生活境遇都被猛烈地嘲讽。这是一个关于整个时代的讽刺故事，无情地表现了人们和社会制度的缺陷。

《泰坦尼克号》也进行了粗线条的社会批评，将有权力的富人表现为愚蠢而凶残的野兽，高尚而无助的穷人则是他们的受害人。唯有杰克和莫莉·布朗是例外，他贫穷但不无助，她富有但不凶残。莫莉是一个美国爆发户，起步时和杰克一样，她可以代表美国移民的健康一面：有野心、在社会阶梯上攀爬，同时心胸宽阔、信仰平等、慷慨而美丽。《泰坦尼克号》比愚人之船少一些愤世嫉俗，多一些希望，暗示少数人能够超越愚蠢和受害，获得有意义的圆满人生。

⑬ Astor and Guggenheim，俱是当时的大资本家、商业巨富。

⑭ Pergamon Altar，由古代帕加马王国（今土耳其境内）修建的宙斯祭坛，约建于公元前 180 至前 170 年间，1878 到 1886 年由德国考古学者进行了发掘，复制品现存于柏林国家博物馆内。

⑮ 图特王指的是最著名的埃及法老图坦卡蒙。传闻他的陵墓会让进入的人折寿。

观众知道乘客的努力是愚蠢而徒劳的，因为他们反正也无法逃脱厄运——这种视角产生了“愚人之船”式的讽刺意味。当杰克和法布里齐奥因为赢得船票的好运气而雀跃时，我们却知道这艘船会沉没，《泰坦尼克号》有了愚人之船的讽刺感。我们知道故事里的船注定会沉没，这就会产生讽刺感。

愚人之船的感觉在一句老话里说得最清楚：“我们是在一条船上的人。”它是在说，尽管我们愚蠢地关注出身、财富和地位上表面的区别，我们却都困在人生里，都受制于无法超越的力量：重力、命运、死亡和税赋。

远航中的孤船成为了对人类境遇和灵魂孤独前行的绝好象征。在大西洋上与外界隔绝的泰坦尼克号成为了一个小世界、小宇宙、一个接近完美的当时社会的模型，船上的两千个人代表着世界上的亿万人。

就像泰坦尼克号自身一样，其故事也是史诗级的、庞大的，大到足以关乎整个文化——当时的整个西方世界。这个庞大的故事可被理解消化，是因为它选择性地表现了几个人的生死，他们在某种程度上代表着所有社会成员的地位、品质和对立性格。

就像以前的那些史诗一样——《伊利亚特》、《奥德赛》、《埃涅阿斯纪》、《亚瑟王传说》，还有瓦格纳[16]的《尼伯龙根的指环》——《泰坦尼克号》讲述了部分的宏大故事：从旧世界到新世界的转变。在这些超大故事里，有着成百上千个次要故事和诗史集——它们有着各自的戏剧结构和完整性。单独的一部作品不可能讲述所有的线索，但个别故事可以传递整个大局中的感觉、事实和戏剧性。对《泰坦尼克号》的一种批评是，它没有包括某些次要故事，比如卡帕西亚号[17]赶来救援、阿斯特家族和古根海姆家族的故事、电报员难以发出求救信号等。但是没有一部电影能讲完所有的次要故事。将来的作者也可以选择去突出泰坦尼克号上别的事件和人物。只有把很多艺术家的作品合在一起，才能完整讲述这艘邮轮的故事——就像把荷马、索福克勒斯[18]、欧里庇得斯[19]、斯特劳斯[20]、卡赞扎基斯[21]、标记制片公司、经典漫画系列，还有成千上万别的艺术家的作品合在一起，才能完整讲述史诗故事《奥德赛》——而它也只是特洛伊战争的超大故事里的几十个诗史集之一。

作为一个飞速横渡大西洋的故事，《泰坦尼克号》象征着这个世纪的人们对速度的痴迷和日益增长的全球意识。它影射着几个世纪以来欧洲文化传向美洲，移民潮被自由的承诺引诱，涌向美洲大陆。影片中的自由女神像是反

⑯ Wilhelm Richard Wagner，1813—1883，德国歌剧家，作曲家。《尼伯龙根的指环》（*the Ring Cycle*）是他创作的经典歌作，取材自中世纪德国的民间叙事诗《尼伯龙根之歌》。

⑰ Carpathia，泰坦尼克号遇难后，赶来救援的客轮。该船后来在第一次世界大战中被击沉。

⑱ Sophocles，约前496—前406，雅典人，古希腊三大悲剧作家之一，代表作《俄狄浦斯王》。

⑲ Euripides，前485（或480）—前406，古希腊三大悲剧作家之一，代表作《美狄亚》。

⑳ 此处应指博托·斯特劳斯（Botho Strauss），为欧洲剧作家，其著作《伊塔刻》也是关于奥德修斯的故事。

㉑ Nikos Kazantzakis，1885—1957，希腊作家。

复出现的意象，她象征着移民的梦想，是召唤新移民的灯塔。厄运缠身的法布里齐奥夸口他从法国瑟堡就能看到她。

自由女神像是法国人送给美国的礼物，延续着一种古代的传统：主城把神像送到它的殖民地去，以便建立精神上的联系和宗教关系。法国和美国在同时期进行了革命，因为对自由的共同热爱而走到了一起，这是新旧世界间诸多的文化关联之一。

在评价《泰坦尼克号》的成功原因时，影片发行的时代背景是一项需要考虑因素。它出现的时候，我们正越来越意识到全球化，越来越意识到欧洲和美洲之间的联系。海湾战争、柏林墙轰塌、前苏联解体等惊人的事件，加上全球气候变化，构成了这个时代的不确定性，让我们感觉到了生命之船的脆弱。还有两年，整个世纪即将结束，人们处在一种回顾开始的情绪中。

这部电影制作的几年以前，人们在海底发现了泰坦尼克号沉船，这给电影打下了契机。找到这艘沉船是一次科学的胜利，也是带给了人们巨大的心理影响。几百年以来，在如此深的海底找到沉船一直是一件不可能的事情。泰坦尼克号被埋在海底那么长的时间，又被人发现，强烈地象征着我们人类惊人的能力，能从潜意识里找回失去的记忆。下到海底、看到泰坦尼克号，这是近乎神的行为，也是真正的英雄之旅：从潜意识里找回失去的宝物。

发现沉船之后，人们不禁幻想着打捞泰坦尼克号，就像克莱夫·卡斯勒[22]的小说《打捞泰坦尼克号》描述的那样。很快，幻想就成为了真实的可能。专家们一致认为，分部分将沉船打捞起来是可行的。很多船上的物品已经被打捞上来。但当时达成的共识是，把沉船留在那里，作为对死者的纪念。电视直播中的沉船和充满刺激感的遗体成为了奇观般的戏剧场面，这给制作泰坦尼克号电影制造了上佳的时机。

年轻人的爱情故事是《泰坦尼克号》获得巨大成功的一个重要因素，很多人已经就此做出了分析。这是一种罗密欧与朱丽叶式的情节设计，对立派别的年轻人相爱的故事，很容易和观众产生联系。

卡梅隆选择爱情片作为这部影片的类型，他用这一选择吸引了大量的女性观众。他其实也可以用其他类型来讲述泰坦尼克号的故事：悬疑片、侦探片、寻宝片，甚至是喜剧片。电影里有些时候包含了这些元素，但基本主题和理念都是浪漫的爱情，结构也是标准的爱情片结构。这一选择让卡梅隆获

㉒ Clive Cussler，美国当代惊险小说作家。《打捞泰坦尼克号》（*Raise the Titanic*）是他写作的一部幻想小说

得了明确的套路——一种三角关系，年轻的拯救者介入，从残暴的老男人那里救出女孩这种套路能够获得观众的高度认同。

这种三角恋爱关系在爱情小说、黑帮片和冷硬派小说里都是常用的模式。它提供了一块三角形的舞台，用以表现嫉妒、竞争、背叛、复仇和营救，就像王后格温娜维尔、骑士兰斯洛特和亚瑟王之间的故事一样，爱情小说里的女英雄必须在老大（大人物）与年轻的流浪汉或侦探之间做出选择。

在《泰坦尼克号》里，莱昂纳多·迪卡普里奥扮演着类似流浪汉的角色。他巨大吸引力背后的秘密可能是：他带着敏感年轻人的原型面具，既展示了男性的行动力也有女性的敏感。他非常适合演杰克，一个彼得·潘式的“puer aeternus”（拉丁语：永恒的少年）——他在美丽的牺牲之后永葆年轻。罗斯则是另一个温迪[23]，一个裹着床单在船上乱跑，躲避着钩子船长的女孩，她从永恒的少年那里学到如何飞翔、如何拥抱生活。在《彼得·潘》里，一条鳄鱼吞下了钟表，而《泰坦尼克号》里的冰山和滴答作响的钟表达到了同样的原型目的。它们都是阴影的投射——如果我们注意不到这种无意识力量，它早晚都会毁灭我们。

如果追溯我们的神话历史，杰克瘦弱的青年形象对应着《圣经》中杀死巨人的大卫，还有遭厄运的年轻神明阿多尼斯和巴尔德[24]——年纪轻轻便悲剧性的死去。杰克的孪生兄弟是狄俄尼索斯——陶醉、激情和狂欢之神，他能吸引女人狂野的一面，让她们疯狂。在三等舱里的狂饮和舞蹈让罗斯从头到脚都是啤酒，这是真正的狄俄尼索斯式狂欢，她从此开始信奉这些古代的密教，而杰克就是传教者。

杰克是**英雄**，但他是**催化剂式英雄**，属于特殊的种类，他在故事中是个没有巨大转变的流浪者，但他引起了其他角色的改变。杰克是个永恒而超凡的人，他没有留下任何痕迹，除了在罗斯心中。他既没有登船记录，也没有留下任何遗物，只存在于老年罗斯的回忆中。洛维特的死党博丁对于老年罗斯来说是**边界护卫**，他甚至暗示说整个故事过于美好了，可能不过是她的浪漫幻想罢了。就像所有去过另一个世界的旅人一样，罗斯的故事必须用信仰去倾听。

年轻罗斯的角色原型是“不幸的少女”。在这种意义上，她有很多的姐妹：从生死之间被吻唤醒的睡美人和白雪公主、被隐形的年轻人跟踪并从魔法中

㉓ 温迪·达林是彼得·潘故事里的女主角，他的好朋友。

㉔ 巴尔德是掌管光明的北欧神明，主神奥丁的第二个儿子。有人预言巴尔德一定会死，他的母亲弗丽嘉拜托世上所有的事物不要伤害巴尔德，唯独漏了一只小槲寄生没发誓。而洛基因为嫉妒，利用眼盲的霍德尔，骗其向巴尔德掷出此树，将巴尔德杀死。

解救出来的十二个跳舞的公主[25]；爱上了会飞的神秘小神丘比特（爱神厄洛斯）的美人普赛克、被残暴的国王绑架到冥界的珀耳塞福涅、被具有美感的年轻仰慕者从野蛮的丈夫那里掠走的特洛伊女人海伦，还有被富于激情和艺术感的狄俄尼索斯从恶劣婚姻中解救的阿里阿德涅[26]。

“不幸的少女”原型让主导与屈从的模式长久存在，放任受害者的消极态度，因而可能女性会不喜欢这一原型。但是，它又是一种容易获得认同和怜悯的原型，因为它能代表一切有过无力感、困顿感和束缚感的人们。“险境中的女人”在影视情节中很常见，因为它即刻就能引起身份认同和同情心，并且增加观众的情感投入度。在《泰坦尼克号》里，观众既为束缚中的罗斯难过，也在她扯掉“不幸的少女”面具、成长为英雄时为她获得自由和活力而高兴。

还有另外一个因素让女性观众特别喜欢这部电影。《泰坦尼克号》的特效不是为了营造科学幻想、战争场面，或是硬汉式的冒险。它的宏大场面不排斥也不忽略女性的兴趣，而且被主题是爱情与忠诚的情感情节剧赋予了人味儿。

不分男女，《泰坦尼克号》达成了和观众订下的另一道契约：为**比较**提供了前所未有的机会。影片提供了极端紧迫情形下的人类行为，以供观众衡量自己。观众安稳地坐在椅子上，饶有趣味地思索自己会在类似的情形下作何表现。我会如何应对泰坦尼克号的挑战？我会不会以勇气和尊严面对死亡？还是因为疯狂的自私而恐慌？我会不会拼命求生？还是牺牲自己，让女人和孩子先上救生艇？

影片还具有类似火车出轨和高速公路撞车的吸引力。我们看到这样的灾难时自然会思考和比较，用自己的运气对比受害者。我们同情地看着，但也心怀侥幸，想到受难的不是我们。我们从见闻中吸取教训，并对命运和光荣做出总结。

人们把一些电影评价为“引人入胜”之作，但大都忘了这个词是从古罗马的“奇观”（spectacle）一词得来的。奇观包括仪式性的戏剧、格斗、赛马、游戏和竞赛，发生在遍布帝国的斗技场和圆形剧场里。在那个时代，最刺激（昂贵）的娱乐形式就是“Naumachiae”——大海战表演，斗技场中变汪洋，看客们欣赏船只相互冲撞，继而倾覆，水手和不幸的乘客淹死。

《泰坦尼克号》继承了这一传统奇观。生命的牺牲自然是这场演出的前提，而影片本身则成为了死亡的盛宴，一千五百人的死被再度演绎，就为了

㉕ 出自格林童话的故事。

㉖ 在希腊神话中，阿里阿德涅协助忒修斯杀死牛头怪之后，跟随忒修斯离开克里特岛。归途中，酒神狄俄尼索斯看中了她，忒修斯知难而退，她只好嫁给狄俄尼索斯为妻。

我们的娱乐和陶冶情操。奇观般的大规模死亡依旧让人瞩目，就像古代的角斗和仪式献祭一样。规模巨大的生命力同时释放，而我们以一种近乎于食尸鬼的方式尽情享用。看到人们从高处呼啸落下、砸在各种装置上时，我们睁大了眼睛，就像看着死亡饮酒作乐一样。我们看着那些冻结的脸，揣度他们死亡的方式，也会置身其间想象自己的命运。

《泰坦尼克号》把玩恐惧感，这让观众产生了高度的认同——人类共通的对高度的恐惧、对束缚和囚禁的恐惧、对在无底的大洋中溺亡的恐惧、对火焰和爆炸的恐惧、对孤独和隔绝的恐惧。

影片带给我们一种看得见，能体验的恐怖。它有可能发生在每个人身上。因为它展示了那个时代的社会中所有的阶层，所有观众都能找到认同感：作为统治阶级的有钱人、作为工人、作为移民、作为梦想家、作为恋人。而我们懂得，自然、死亡、物理规律、命运和意外——这些无情的力量会侵袭所有的人，超越阶级、绝无例外。一时间，人类的故事削减成了一种原型：受害者。

《泰坦尼克号》是一个统一的整体，这部分归功于它保持了时间、地点和主题的统一。中心故事限于从起航到沉船，这样就聚集了戏剧能量。在影片的后半部，随着真实时间下一个个涌动的事件，这种能量的聚集感加强了。将行动限制在一个地点——海上孤舟的世界——使邮轮成为了人生的缩影。它是死海上的生命之岛。就像这座岛屿一样，地球也漂浮在宇宙空间的海里。而《泰坦尼克号》里的思想和论点成为统一体，则归功于它们聚集在了单一的主题上——爱情超越死亡并让我们自由。

卡梅隆尽力张开双臂召唤观众，让他们对故事产生认同。对于所有人来说，船上都有足够的人物来产生认同。比如我们都会对焦急的人产生认同，就像那个土耳其人，他在船下沉的时候，疯狂地要用土英字典读懂过道里的标牌。我们都是某些地方的陌生人。我们都在同一条船上。

影片希望能够吸引不同年龄层的观众。年轻人与青年爱情故事相关；老年人则会认同老年罗斯，她依然积极而活跃；而科学冒险家和罗斯的孙女则代表着婴儿潮的一代。

影片不是非常具有包容度，因为你看不到黑人和亚裔的面孔。纵然用奴隶来比喻罗斯的情感禁锢，但这一比喻也不完整——因为罗斯锦衣玉食的生活和中间通道中阿米斯塔德号[27]的船舱里有着天壤之别。然而，《泰坦尼克号》

㉗ 中间通道指的是奴隶贸易船从非洲西海岸横渡大西洋的那段旅程。阿米斯塔德号是西班牙在古巴运送黑奴的帆船，因为奴隶起义而转道美国，引起了著名的阿米斯塔德号诉讼。斯皮尔伯格根据这段历史导演了故事片《阿米斯塔德号》，1998年上映。

里的象征看起来已经足够广泛，能让几乎所有人都在其中找到自己的影子。

卡梅隆最成功的地方就是，他能用视觉和情感写诗。《泰坦尼克号》是一块由情节和线索织成的挂毯。他在把大故事和小故事编在一起时创造了诗意。他把连接点编得很好——洛维特的小故事和老年罗斯精彩人生的大故事间的连接点、还有杰克与罗斯的小故事和泰坦尼克号的大故事间的连接点——而后者相对于20世纪的大故事来说也是小故事。

为了把这些连接组织起来、聚集并聚拢它们，他找到了一个**符号**——所有线索都要通过这个细小的针眼。“海洋之心”用名字连接爱情和海洋的线索，它作为隐喻，把所有情节线拧成一股绳，组成了统一的结构。（卡梅隆在《深渊[28]》里用结婚戒指达到了近似的目的。）

这块宝石具有欧洲血统，曾经是倒霉的路易十六皇冠上的宝石，它象征着欧洲的财富：经验与智慧、艺术与美，也象征着阶级冲突与流血。

在影片结尾，老年罗斯将钻石抛弃是一个有力的诗意画面，它聚拢了所有的情节线索，解开所有的结，形成了**结局**——所有情节线索平滑的结束。洛维特没有得到财宝，但获得了爱情的机会；卡尔被挫败了，他既没有得到罗斯的心也没拿到钻石；老年罗斯一直保守着秘密，现在她把它还给了大海。这是她和杰克之间的秘密，保留了这么多年，该还回去了。

观众感觉到了宝石的物质价值，看到这么贵重的东西被扔掉多少会让人吃惊——但吃惊之余，整个《泰坦尼克号》的观影过程聚集成了记忆消逝的符号。影片激发的情感和无意识可以退回适当的地方去了，而回忆却不会轻易消散。宝石旋转隐去的时候，我们知道了影片的编导让我们如何去看待泰坦尼克号。让它作为人类悲剧的秘密和遗迹，就留在那里吧。

和所有从无意识中回来的英雄一样，老年罗斯需要面对一个选择。她会大喊大叫地宣传万能药，利用它的价值或者借它说教吗？还是，她会过自己的生活，把从旅程中学到的一切散发出去，慢慢让周围的人和整个世界改变、复兴、重新焕发光彩？她究竟会选择外部方式还是内心的方式展示她的万能药呢？显然，罗斯选择了后者，她把非常世界的宝物吸收并内化——就像是凯尔特神话中诗意的寓言一样：英雄回来之后夸耀在地下的冒险，却发现自以为是奇珍异宝的收获其实都是水草。而罗斯的选择并不多见，她把奇异的秘密藏在心底，度过了漫长而幸福的人生。

㉘ *The Abyss*，1989，核动力潜水艇落入了海底深渊之中，打捞队需要把它打捞上来。

在三等舱里和情感澎湃的时刻，凯尔特民间音乐都会响起，詹姆斯·卡梅隆以此向他的祖先致敬。它和头等舱里彬彬有礼的欧洲舞蹈音乐与教会音乐形成了强烈的对比，也加强了影片的诗意。这是一个凯尔特吟游诗人所讲述的泰坦尼克号史诗，伴奏的笛声和竖琴来自往昔。

视觉的诗化和结构的连续性支撑着这部史诗，就像凯尔特图案中蜿蜒的编织方法一样。船头和船尾、甲板上和船舱里、头等舱和三等舱、光明和黑暗，这些简单的对立面建立了近乎数学构图般的强有力的对称轴。卡梅隆的构思中包含了多种诗意的隐喻：邮轮作为世界的模型、钻石作为价值和爱情的象征、钟表作为时间飞逝的象征、主楼梯上的天使像作为罗斯纯真形象的象征。在流行歌曲般的粗线条中，影片提供了一系列比喻，让观众能够自比，让观众将其当做解读自己生活的一套工具。

最终，这部电影提供的万能药就是**宣泄**——亚里士多德所谓的健康的情感净化，同时也是观众的根本需要。人们罕见地感受到了什么东西，他们因此而感谢这个故事。我们都对情感有很强的抵抗力，但这部影片用惊人的效果和有力的感情冲击我们，直到最迟钝和最封闭的人也不得不有了反应，释放掉了一些紧张。慌乱的乘客拼抢救生艇空间的镜头、杰克和罗斯奋力求生的镜头，还有惊恐的人不幸摔死的镜头把紧张感带到了几乎无法承受的高度，但其中必然有让观众觉得满意和值得的东西，否则他们就会退场，也不会有人反复看很多遍。这部电影能够完全释放他们的情感。它能让人因为恐惧而颤抖，也提供了好好哭一场的机会，这在任何时代都是难得的感动。

观看这场奇观的观众也和角色们一起经历了磨难。约瑟夫·坎贝尔曾经说过，仪式的目的是让你疲惫、碾碎你的防备，让你敞开接受超凡的经历。让你疲惫也属于《泰坦尼克号》的策略，它让你沉浸在泰坦尼克号世界里那么长时间，从而让你对乘客们感同身受。

在这样一个流行冷嘲热讽、情感迟钝的时代，对于影片编导和观众来说，如此赤诚的情绪化都是需要勇气的。像《泰坦尼克号》、《英国病人》、《勇敢的心》、《与狼共舞》、《光荣》这样的电影调动了巨大的情感，这是很冒险的。电影院的黑暗给了观众些许保护，他们可以静静地哭泣，没有人会注意到他们情感的脆弱。但电影的编导必须把情感公布于众，放到流行冷嘲热讽的社会的聚光灯下，他们因为勇气而值得尊重。

从泰坦尼克号醒来

从长期来看，《泰坦尼克号》对于电影工业会有什么影响？它的成功显示，大赌有时会大赢。一般来说，大的制作成本都会在长期形成赢利——即便是 20 世纪 60 年代几乎把二十世纪福斯公司搞破产的《埃及艳后》，最终也赚回了制作成本，成为了公司的掌上明珠。《泰坦尼克号》很快就开始赢利，它的成功毫无疑问会鼓励其他人花大钱，指望命中同样的大奖。

然而，从短期来看，一些决策者的回应是紧缩电影成本。尽管福斯和派拉蒙的决策者们赢了赌局，但他们并不喜欢电影上映前忐忑不安的日子，他们不希望再像那时一样出冷汗了。当然，他们保留着选择，只要公司的核心决策层认为某项计划值得冒险，他们也会再次拍摄《泰坦尼克号》规模的电影。

综合考虑的话，会有其他电影以《泰坦尼克号》的量级甚至更大的规模进行拍摄。永远会有喜欢看奇观的观众，如果影片能以情动人则会更有吸引力。

另一方面，相对于制作成本，处在另一个极端的小成本电影也许更能赢利。好莱坞的巨头在学习独立电影人的成功案例，为了精准定位的特殊观众群而生产成本更低的电影，在保持利润流动的情况下准备大的赌局。

电影编导们可能会受到卡梅隆的影响，以年轻的爱情故事为中心建构剧本——这被广泛认为是《泰坦尼克号》成功的重要因素。好莱坞有了新的经验法则：年轻恋人的浪漫情节剧对核心的电影观众有吸引力，如果昂贵的历史片围绕这样的情节展开，则很可能会赢利。

一些影评人担心，影片薄弱的剧本会引发后人效仿，因为《泰坦尼克号》太挣钱了，未来的编剧可能会被迫减弱剧本，以便迎合大众观众——只有从他们那里才能赚回成本。不过这不是什么新鲜事，公司和制作人一直要求用昂贵的电影去吸引更多的观众。而且也有另一种可能：观众渴望看到更深刻的电影，他们会支持那些努力让故事更智慧、更有情感力度的电影人。

整合

詹姆斯·卡梅隆谈论过《泰坦尼克号》中的整合：多个元素组合之后大于

它们的简单相加。化学元素的组合有时会产生意想不到的能量和力量。同理，表演、布景、服装、音乐、特效、故事、背景、观众的需求，和艺术家的能力这些元素合在一起会产生比简单相加更大的情感和改变的力量。

整合包括运用英雄之旅的动机和原型，比如考验、跨越、磨难、悬念、死亡、重生、营救、追究、神圣的结合等。这些手段让观众在漫长的故事里获得了参考点、让故事成为连贯的整体、指向最大的宣泄效果。在英雄之旅的传统里，《泰坦尼克号》为了彻底地拥抱生命而探索死亡。

归根结底，这部电影的成功充满奥秘——那是一张观众和故事间的秘密契约。就像影片中微型潜水艇里的人一样，我们能用灯照向这个奥秘，但我们最终只能充满好奇地撤离。

《狮子王》和其他的问题

1992 年夏天，迪士尼动画部的决策人让我评论一些故事素材，计划的名称叫做“丛林之王”。这就是后来的《狮子王》，最终成为了迪士尼目前为止最成功的动画电影。但在当时，它只是我运用英雄之旅的工具检验故事中问题的一项工作而已。

我开车前往“动画王国”，它坐落在加州格伦代尔一个不知名的工业区里。我在车上回忆着我对这个电影计划的印象。迪士尼以前的传统是改编流行的儿童文学或经典，而这项不寻常的计划则是一个新的起点。这是迪士尼的第一个原创故事。杰弗里·卡森伯格和年轻动画人组成的团队刚刚在纽约看过了他们最新作《美女与野兽》的试映，他们在回加州的飞机上想出了这个故事。

卡森伯格是最近才满怀热情地投身动画事业的。他跟动画师们一起讨论初次感到自己长大的时刻。他谈到自己的经验，而大家都意识到这是一个有趣的话题，可以做成电影。于是，他们开始讨论这个故事的电影形式和背景，最终想到了把它完全设定在非洲的动物世界里。从 1942 年的《小鹿斑比》以来，迪士尼再也没有做过完全以动物构成的动画片，所以这个点子看起来很新鲜，同时也能借助公众对自然节目的喜爱。它还能避免人类动画里的一些问题。画人类角色的时候，你必须表现一个特定的种族、要选择头发和皮肤的颜色，这样就有可能让体貌特点不一样的观众无法完全认同该角色。用动物角色则会打消这种限制，对人类种族和遗传的关注就不再重要了。

受《哈姆雷特》的启发，形成了一个父子关系的故事。卡森伯格喜欢用来自不同地方的情节元素支撑动画故事，比如《奥德赛》或《哈克贝利·费思历险记》里的手法可以和《一夜风流》或《48 小时》里的主题和结构编制在一起。《狮子王》里已经有了《小鹿斑比》的元素，但融入了《哈姆雷特》的情节元素之后就变得更丰富、更复杂了。融入的情节包括嫉妒的叔父干掉英雄的父亲之后篡位，没有准备的年轻英雄逐渐下定了决心，做出反击。

在读完《丛林之王》的构思之后，我的任务是仔细阅读《哈姆雷特》并且抽出可以用在我们的剧本里的元素。我对《哈姆雷特》的情节做了英雄之旅式的分析，指出了转折点和变化，然后列出了很多让人难忘的台词，以便作者在电影里进行游戏式的引用。迪士尼动画电影是为所有年龄段的观众设计的，身体的笑点对应最小的小孩、无厘头的语言游戏和动作场面对应十几岁的青少年、复杂的圈内笑话对应成人。莎士比亚原版的元素也进入了剧本，主要是通过恶人刀疤这个角色，配音的是英国演员杰里米·艾恩斯，他以一种可笑而讽刺的方式扭曲地说出来自《哈姆雷特》的台词，就像是一边说一边会心地对成人观众使眼色一样。

来到迪士尼动画的大楼之后，我进入了即将成为《狮子王》的非常世界。每位动画师的办公桌周围都贴满了非洲生活的照片和图画，有几个工作人员专门为拍照片去了非洲，汲取了灵感。在一间放映室里，挂着情节线路图，我和动画师、设计师们坐下，听导演罗布·明科夫和罗杰· 阿勒斯介绍最新的进度。

这是在主流电影的制作过程中检验英雄之旅思路的一次机会。我只是向他们提意见的数百个人之一，但此时此刻，我有机会用我的反应和评论影响他们。动画师们开始讲述即将成为《狮子王》的故事，我开始做笔记。

> 跟随着《生命轮回》的律动，非洲的动物们聚集到一起，庆祝小狮子辛巴的诞生——他的父亲是木法沙，荣耀王国的统治者。聚会上一位奇怪的客人是老狒狒拉飞奇，他被国王大惊小怪的顾问、名叫沙祖的鸟赶走了。辛巴长成了粗鲁的幼兽，唱着《等我长大来当王》。他不听父亲的劝告，跟小母狮玩伴娜娜一起，偷偷去幽灵般的象冢探险。在那里，他们被两只既滑稽又可怕的鬣狗威胁——他们的主人是嫉妒木法沙的兄弟刀疤。木法沙救了辛巴和娜娜，但严厉地对辛巴违反命令提出了指责。
>
> 辛巴刚刚开始从父亲那里认识到王位的意义，木法沙就惨死在羚

羊群的奔逃之中——是刀疤在背后捣的鬼。刀疤让辛巴觉得是自己引发了父亲的死，而辛巴害怕刀疤会杀他，就逃往了沙漠的另一边——就像哈姆雷特在叔父杀死父亲之后离开了丹麦宫廷一样。

在第二幕里，满怀罪恶感的辛巴来到了非常世界——枝繁叶茂的丛林地带。他遇到了两个滑稽的死党：语速飞快的猫鼬丁满和矮胖的疣猪彭彭，相当于是《哈姆雷特》里的罗森克兰兹和吉尔登斯特恩[29]。为了把辛巴的注意力从罪恶食欲上移走，他们向他传授放轻松哲学"哈库呐玛塔塔"，还向他展示他们是如何天天享受丛林里的虫子大餐的。这样，辛巴长成了一只强壮的青年狮子。一天，他和一只威胁彭彭的狮子发生了武力冲突。这头狮子其实是娜娜，现在已经出落成了美丽而健壮的青年母狮。他们的爱情在浪漫的对唱中绽放。但娜娜正在完成一项任务。她告诉他，刀疤已经压制了荣耀王国，把动物们当成了奴隶，还要占有她。她恳求他回去，正当地成为国王。辛巴无法摆脱罪恶感，也对自己的实力不自信，他犹豫着。和很多英雄一样，他并不渴望离开充满欢乐的非常世界。然而，他父亲的灵魂出现了（就像《哈姆雷特》第一幕里哈姆雷特父亲的鬼魂一样），力劝他面对自己的命运。

在第三幕里，辛巴打消了罪恶感，回到了荣耀王国面对刀疤。一场激烈的战斗开始了。辛巴的"男子汉劲头"和成为国王的权利经受着最后的考验。辛巴的伙伴前来相助，刀疤从权位上摔了下去，产生了诗化的正义感——这是他害得木法沙摔死的报应。辛巴获得了父亲的地位，《生命轮回》的歌声继续着。

讲述结束的时候，不难看到《狮子王》中英雄之旅的元素。辛巴是古典式的英雄，他的**正常世界**是将来有一天成为国王并拥有相应的特权和认识。他的第一次**召唤**是父亲要求他成大成人，面对国王的责任。在很多寓言和童话故事里，作为国王获得统治国家的权力就象征着成人。他的自大和违抗构成了**拒斥召唤**。他也收到了其他的**召唤**——探索禁地的诱惑、来自娜娜的童年浪漫的召唤，还有最严厉的：父亲之死召唤他进入生命的新阶段，他必须先逃命。

在故事的过程中，辛巴有很多**导师**。父亲是他非常好的启蒙老师，教给他成为国王的路和《生命轮回》，而他也从沙祖那里学到了外交和治理手段、

[29] Rosencrantz and Guildenstern，这两个人是哈姆雷特的同学兼侍从。

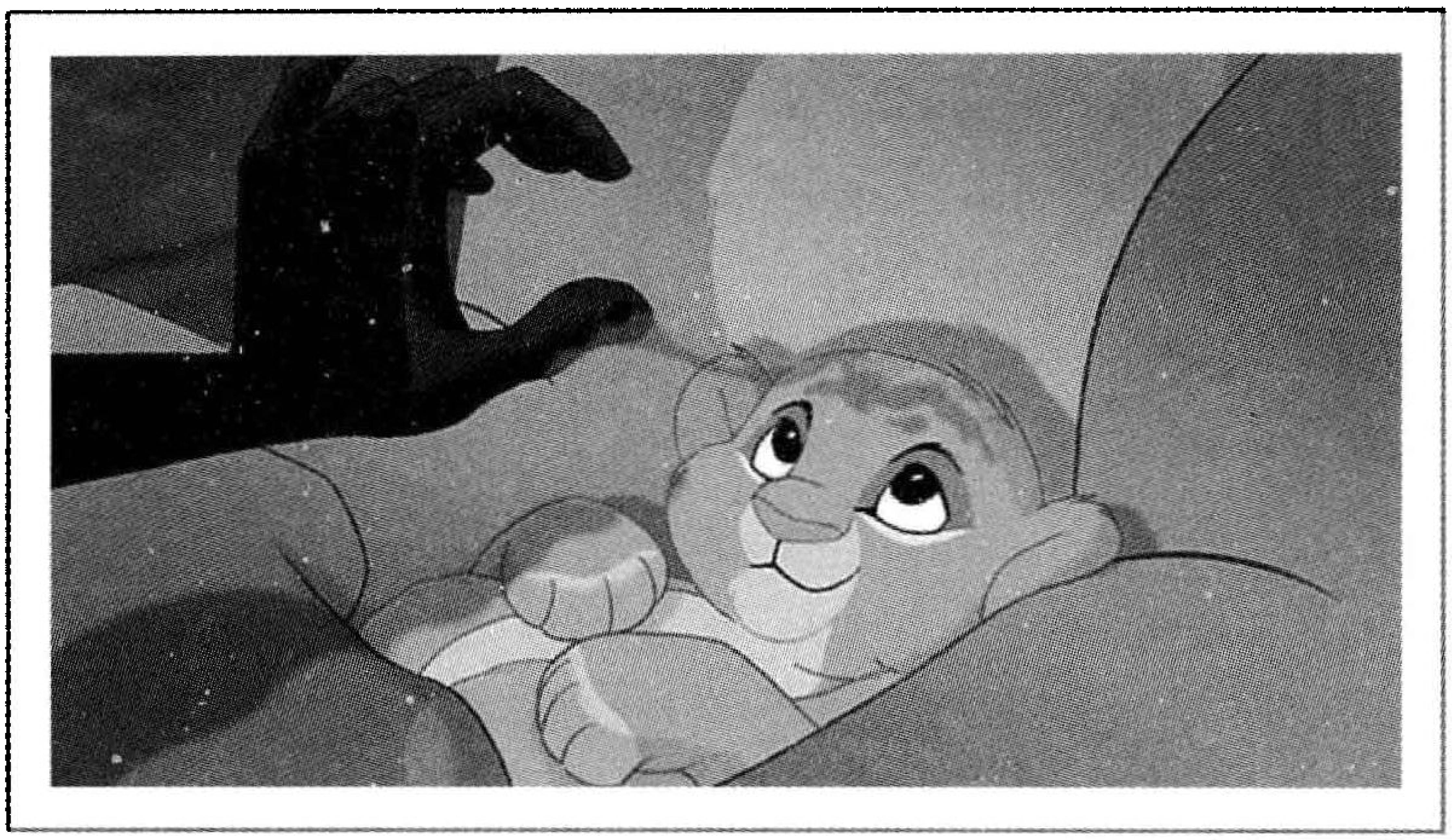
从拉飞奇那里学到了生命中具有魔力的一面。在第二幕，他的**导师**是丁满和彭彭，他们教给他哈库呐玛塔塔的生活方式。在第二幕的结尾，娜娜前来教给他爱和责任，而父亲的灵魂则是超自然的**导师**，他鼓励辛巴面对命运。在高潮中，娜娜、丁满和彭彭成为了他的**伙伴**，一起对抗刀疤。从辛巴的角度看，娜娜也是个**变形者**，她从小时候的玩伴惊人地变成了漂亮而健壮的母狮，让他尝到了爱情，同时要求他为了领土而付诸行动。

阴影的能量体现在刀疤和他的喽啰鬣狗身上。刀疤象征着王权的阴暗面，极权主义并且毫无怜悯。他也代表成人，但却是残酷的典型，人生早年留下的伤疤成了他嫉妒、讥讽、挖苦别人的借口，当初的受害者在最终掌握权力之后，受害者情结就变成了暴君专制。刀疤是辛巴内心的阴暗可能。如果辛巴没有打消罪恶感并进而承担起责任，他可能也会变成同样的人，像无赖一样心怀怨恨，处在边缘，等待可以利用的弱点。鬣狗是比狮子更低级的生物，以吃腐肉为生，而不去堂堂正正地捕猎。他们是时刻准备依附暴君的打手，因为他们以折磨别人为乐趣。

疯狂的巫医狒狒拉飞奇是剧本里最有意思的角色之一，在他身上结合了**导师**和**骗徒**的元素。在最初的版本里，我觉得他的功能不够明确：他是个制造魔法干扰的疯癫狒狒，为了喜剧效果而存在，没人尊重。国王把他视为麻烦。他要接近婴儿辛巴的时候，国王的鸟顾问沙祖把他嘘走了。在剧本的第一幕以后，他就没再怎么出现，他的存在主要是为了提供喜剧调剂，**骗徒**的成分多于**导师**。

在情节线路图介绍完之后，我建议突出一些他的**导师**特点。也许沙祖依旧怀疑，想把他赶走，但更加具有智慧和同情心的木法沙让他去接近婴儿辛巴。我有一种直觉，应该强调这一时刻的仪式感，就像洗礼和命名的仪式，或是加冕仪式中新国王或新女王的施油礼，在脑门点上圣油。拉飞奇会用浆果汁祝福幼狮，或是用丛林里别的什么物质。一位动画师说拉飞奇手持的拐杖上挂着奇怪的葫芦，可以让他用神秘的姿势砸开一个葫芦，用里面鲜艳的液体涂抹幼狮。

我还想到，在各种宗教的仪式呈现中，神圣的书籍、图像和制品会被举起来崇拜。我记得，在我小时候去过的那些教堂里都有精心设计的彩色玻璃，五彩的光线照到圣坛上就会产生惊人的效果。我想到，拉飞奇举起幼狮向成群的动物们展示时，一束阳光穿过云层照亮幼狮，给他和木法沙的血统带来神圣的恩准和特殊的印记。我说完这些想法之后，屋子里的能量立即发生了爆裂，几乎能让人听到。我的描述立刻在几个人的脑海中形成了画面。我也有了颤抖的感觉——当某种思路点到了故事的精髓时，我的后背总会用震颤的方式告诉我。



导师将英雄标为指定的领袖。

在这一阶段引发激烈讨论的问题是木法沙的死。有些动画师觉得用图像表现家长的死亡（即使是动物家长）太过强烈了。在情节线路图上，木法沙被奔逃的羚羊群踩踏而死，幼小的辛巴走过来轻轻推他，闻他的尸体，寻找生命的迹象，但最终认识到了父亲的死。有些人觉得这对于儿童观众来说太强烈了。

另一些人回应说，迪士尼一直展示着生活中阴暗、悲剧和残酷的一面，尽管公司经常因此受到批评，但是从小鹿斑比母亲的死到老黄狗（同名电影中的家养猎犬）的死，这种戏一直是迪士尼传统的一部分。因为老黄狗的死，沃尔特·迪士尼经受了激烈的批评，他后来认识到，杀死让人喜爱的角色就等于破坏了他和观众间的契约。公司将《森林王子》[30]改编成动画时也遇到了同样的问题，这次沃尔特很肯定，“熊得活着。”

最后的决定是，《狮子王》会直面死亡，而且木法沙死亡的那场戏会按原计划拍摄。最终说服了大家理由是：这部电影力争达到自然纪录片的真实感，而观众已经习惯了观看真实的动物暴力，而且我们是在给所有年龄段的观众做电影，而不是只为了那些会因为这场戏而受创伤的婴儿。我赞同这一选择，我感觉这场戏能够真实地表现我们想要描绘的动物世界。但影片在第二幕偏离了现实主义，用无忧无虑的喜剧取代了本来应该发生的绝境求生，这让我多少有些失望。

㉚ *The Jungle Book*, 1967，森林中长大的少年和他的动物伙伴的故事，大灰熊是其中重要的动物角色。

我不喜欢第一幕里的一种结构性元素——游览恐怖的象冢。在直觉上，我认为尽管这是一场不错的戏，但它的位置不对。这是一次对死亡国度的阴郁造访，它在感觉上更适合作为第二幕磨难的舞台。而且，第一幕已经因为辛巴父亲的死而沉重，象冢的戏会把第一幕拉得太长，而且向里注入过多的死亡能量。我的建议是：将象冢作为**最深的洞穴**，留到第二幕死亡与重生的核心危机里去；同时，用别的辛巴犯戒的戏填补到第一幕，这样做既能考验父亲的耐心，气氛也会更轻松、不那么恐怖。我的这点建议没有被采纳，而我们也没法设想它被采纳的话结果会怎样。

不过，我倒是明确感到影片被第二幕的转变弱化了。第一幕里接近相片般真实的动物场面被第二幕的老派迪士尼卡通风格取代了，最能代表这种风格的就是丁满和彭彭的滑稽形象。辛巴是正在长身体的食肉动物，他靠吃虫子维生没有任何的真实依据。我感到，影片失去了延续第一幕风格的大好机会。第二幕其实可以设置一系列充满真实感的**考验**，在中间点附近引出命悬一线的**磨难**。应该有人教给辛巴真实的生存技巧：如何跟随猎物、如何捕猎、如何为了属于他的东西而搏斗。我提出了很多的可能。丁满和彭彭可以教他；别的狮子可以教他生存技巧；拉飞奇也可以现身，继续木法沙的教导。我主张加一场戏，让辛巴接受真正的考验——让他在真实的**磨难**中发现自己的成年能量，比如和鳄鱼、水牛、豹子或者其他强大的敌人进行战斗。

当辛巴从木桥上走过时，几次快速的叠画表现了他的成长。但我认为，辛巴从惊慌的小兽到自信的青年狮子的发展不应该这么一笔带过。用这样一组蒙太奇会让叙事更有效果：他学习捕猎，一开始的时候有些滑稽，但后来变得很有把握。丁满和彭彭给故事添加了非常需要的喜剧调剂，但他们没能表现出辛巴成长的各个阶段和他必须学的每一堂课。他们教他如何休息和享受人生，但没把他真正需要的东西给他。在第二幕里学到的东西（躺好、放松、享受人生、别压力太大、流氓一点儿、恶心一点儿、不要对爱情视而不见）不足以让辛巴做好准备，迎接他必须面对的终极挑战。

同时，我感到需要拉飞奇在故事里起更大的作用。我想让他更像梅林，成为富于经验的智者，也许以前做过国王的顾问。他为了不让篡位者感到威胁而假装疯癫，此时承担起照顾年轻王子的责任、把握其成长的方向，并在王子准备夺回本该属于自己的王位时训练他。我主张把拉飞奇作为**导师**编织到第二幕里去，陪伴辛巴进入**非常世界**，发挥**导师**的功能——给英雄完成旅途需要的东

西，让他能够勇于挑战死亡。丁满和彭彭没能传授给辛巴的生存技巧需要由拉飞奇来教给他。我想像拉飞奇出现在辛巴进入**非常世界**之后不久，他会执导辛巴通过一个比一个艰难的考验，为他与刀疤最终的决斗做好准备。当然，丁满和彭彭还会作为受欢迎的喜剧调剂留在那儿。

在之后的剧本发展阶段里，拉飞奇这个角色确实变得更加重要了。动画师们最终把他变成了真正的**导师**，一个给辛巴粗暴建议和打击的粗鲁禅师，但他也给了辛巴启示，将他引向父亲的灵魂。拉飞奇跟我的设想相比还不够活跃和重要，尽管在第二幕的前一半里给他加了几场小戏。拉飞奇见证了刀疤对荣耀王国的毁坏，以为辛巴已经死了，在洞穴的石壁上悲伤地给辛巴画像。后来，当他在壁画上添加成年雄狮的鬃毛之后，他的萨满能力告诉他辛巴还活着，于是，他起程去召唤年轻的英雄面对命运。

在第二幕的结尾，拉飞奇真正地开始行动了，他把辛巴带上了幻觉旅程，其中既有**召唤**和**拒绝**，也有**磨难**——辛巴遭遇到死亡（父亲的鬼魂）并赢得了**报酬**：自信心和决心的提升。

与父亲鬼魂的遭遇是又一次对《哈姆雷特》的借用——尽管在莎翁的原著里，年轻英雄是在第一幕里看到父亲鬼魂的。这次借用成就了一场《狮子王》里的好戏，虽然有些小孩子会觉得困惑。当我看这部电影的时候，我听到有小孩在观众席里问父母问题，比如“他不是死了吗？”“他怎么又活了？”父亲鬼魂的出现既有戏剧性也很感人，但其作用主要在于语言和智力层面。辛巴得到了他的鼓励和建议，这里并没有用考验来表现其学习的过程。而拉飞奇的教导则更加坚实、更让人满意——萨满狒狒敲他的脑袋，让他把过去的错误放下。

做情节线路图介绍的时候，辛巴回到荣耀王国的部分还没有细节。我们讨论了很多种选择。辛巴可以和娜娜、丁满和彭彭一起离开**非常世界**，他们约定一起面对刀疤。或者是辛巴和娜娜离开，丁满和彭彭留了下来——他们改变想法之后会再次出现。而最后的决定是辛巴在夜里独自离开，娜娜、丁满和彭彭在第二天早上才发现。由拉飞奇告诉他们，辛巴去夺回本应属于自己的王位。他们随即出发去帮助他。

第三幕很快就进入了高潮的战斗，但辛巴挥之不去的罪恶感让决斗有些沉重——他以为自己导致了父亲的死。刀疤又揭开了辛巴的伤疤，想让他承认自己对父亲的死负有责任，从而让其他狮子与辛巴敌对。我感觉作者们在这个

点上用力过度了，让故事显得浮夸、太情节剧了，而且把辛巴弄成了充满苦恼的现代主角——显然更适合于小说，而不是动物动画片。不过，这倒是成就了**复活**：辛巴没有逃避，他承担了对父亲死亡的责任，通过了最后的考验。

《狮子王》把中心舞台给了男性角色们，相比之下女性却只有很小的能量，此处可说是影片的不足。娜娜这个角色很完整，但辛巴的母亲却很消极、没有被充分利用。她完全可以在第一幕中训练辛巴、在第二幕中对抗刀疤，发挥更重要的作用。朱莉·泰摩的舞台剧版《狮子王》解决了这种不平衡，给了女性角色更多的重量和行动，办法是让拉飞奇成为了萨满女巫。

在《狮子王》上映前后充满了悬念。制作团队里没有人知道观众对影片会如何反应。迪士尼动画部借着《小美人鱼》和《美女与野兽》越来越被观众喜爱，所以很多人都担心《狮子王》无法超越它们。让大家松了一口气的是，它的表现比想象中还要好，成为了迄今为止最成功的动画电影和历史上最赢利的电影。原因何在？一方面是因为动物动画和充满活力的非洲风情音乐让观众很快乐，另一方面，也要归功于故事中英雄之旅模式的普世力量。成长和取得正当位置的挑战是英雄之旅的一个经典主题，它自然会深深打动很多人的心。我们熟悉的英雄之旅节奏并不是指导《狮子王》编剧的唯一原则——实际上，在很多时候，滑稽戏和纯粹的搞笑情节更受重视——但我可以说，引入英雄之旅的概念让作品更贴近广大观众，也让它更具戏剧性，这是一个很有价值的案例。

《低俗小说》中的英雄之旅

参考昆汀·塔伦蒂诺的电影剧本

基于塔伦蒂诺和罗杰·罗伯茨·艾瓦里的故事

在过去的几年里，年轻人最有兴趣谈论的电影就是《低俗小说》。他们想知道，在这部电影里究竟如何才能找到英雄之旅的结构。影片在诸多方面进行了对传统的反叛——包括结构、内容、取景、对话和剪辑——这种反叛吸引了年轻人。他们喜欢影片充满激情的强度和具有讽刺感的幽默。有些人被《低俗小说》中的粗俗和暴力冒犯了，但大多数人都欣赏这部影片，因为它证明了背离传统的主题和不妥协的风格能够既有娱乐性也非常成功。然而，尽管这部影片具有创新性，我们完全可以用神话英雄之旅这个可靠的老工具来对它进行解读。我们可以看到，影片实际上展示了三位英雄至少三段各不相同的旅程，他们分别是文森特、朱尔斯和布奇。

后现代的镜子

《低俗小说》对年轻人有影响，是因为它反映了他们熟悉的后现代艺术感。一个世纪的战争、社会混乱和快速的科技变化把世界弄得分崩离析，成为了亿万的碎片，而后现代主义就是这种分崩离析的产物。感知的途径被机器和电子化的疯狂节奏撞得粉碎。现在，年轻人的感知方式是随机图像的高密度轰炸，还有从以前的文学艺术样式中撕扯下来的故事小碎片。这些碎片也许有着内部的统一性，而且遵循某些旧有的故事规则，但它们对年轻人意识的攻击是没有明显规律的。

年轻人所感知的世界就像是破碎镜子中的倒影一样，他们或者通过转台来剪切故事，或者用音乐电视网风格的剪辑来切碎故事。他们习惯用惊人的速度戏耍故事线、时间背景和故事类型。电视的本质是档案记录，它会记录各种不同的文艺风格，也会不停地搅拌各种影像和时空，因此，后现代的孩子生活在不同风格的大熔炉里。年轻人衣着时尚的范围很广，从60年代的嬉皮士风格到重金属风格、从牛仔风格到冲浪风格、从帮说唱风格到脏乱风格再到预科生风格。他们早就玩儿遍了这些选择中的术语和态度。在能互动的多媒体电脑上，他们欣然接受随机出现的娱乐和信息，全然不顾时间和顺序的旧有概念。

《低俗小说》在风格和内容上都反映了后现代的处境。它不同寻常的结构就明显是后现代的，不顾及传统电影中的线性时间建构。一个个的段落看上去就像被武士刀切碎之后扔上了天一样，不过实际上，场次的顺序都是精心选择的，从而形成了连贯的主题和明确的情感效果。影片的内容中也有明显的后现代符号。文森特和米娅跳舞的夜店就是一个完美的后现代微观世界。当代的角色发现他们周围的人都是过去时代的偶像——玛丽莲·梦露、詹姆斯·迪恩、埃尔维斯·普莱斯利（猫王）、简·曼斯菲尔德[31]、埃德·沙利文[32]、巴迪·霍利[33]、迪安·马丁[34]和杰瑞·刘易斯[35]。这些人大都已经死了，但他们通过自己不朽的形象阴森地活着。文森特和米娅跳了20世纪60年代的流行舞蹈，伴随着那个年代之后就再也没在电影里听到过的音乐。《低俗小说》是流行文化激流的一部分，从当下的集体无意识中流畅地流淌出来，里面漂的满是过去年代的影像和声音。

㉛ Jayne Mansfield，1933—1967，20世纪五、六十年代美国著名的美貌女星。据说她多才多艺，精通五门外语，并能出色地演奏钢琴和小提琴。后因车祸早逝。

㉜ Ed Sullivan，著名电视主持人。

㉝ Buddy Holly，1936—1959，著名摇滚明星，但因飞机失事而英年早逝。

㉞ Dean Martin，美国著名歌手、演员。

㉟ Jerry Lewis，美国著名喜剧演员、制作人、导演。

世界文化和相对性

《低俗小说》的后现代性还体现在它的文化相对性上。尽管影片的故事发生在美国，它却体现着世界文化和全球视角。角色们不停地比较着各种文化和各种标准。朱尔斯和文森特聊着美国快餐在其他国家的怪异名称和食用方式，他们还惊叹于其他国家的毒品法案。美国拳手布奇跟一个来自南美的出租车女司机比较不同文化中的人名——她的名字在西班牙语里富于诗意和意义，而布奇认为，人名在美国没有任何意义。影片在世界上受到欢迎，或许受益于这种多文化意识。

《低俗小说》里的角色争论着价值标准，这反映了一种后现代感：百家争鸣，没有对错，一家独大的道德标准不会再有了。朱尔斯和文森特争论着足底按摩在道德上的意义，还有某种枪眼图案在宇宙中的重要性。文森特觉得意外事件没有意义，不需要什么行动，但朱尔斯却认为它是呼唤彻底改变的神示奇迹。在后现代的空间里，一切都是相对的，而道德标准尤其如此。尽管观众看到了朱尔斯冷血杀手的一面，他和周围的人相比也可以被视作英雄。故事似乎在说，西方社会狭隘的道德评判已经过时了。在新的世界里，每个人都必须选择自己的道德标准，激烈地为它辩护，靠它生存或被它毁灭。

《低俗小说》里永恒的三角恋爱关系

《低俗小说》反映了多种大众文化的潮流，比如20世纪三、四十年代低俗杂志里的冷硬派小说和受其影响的黑帮片传统。跟《泰坦尼克号》一样，这部影片也使用了永恒的三角恋爱关系这种有力的原型。《低俗小说》里的老大是神秘的黑帮头目马沙·华莱士；年轻女人是马沙的老婆米娅；而年轻男人则是文森特，他跟往常一样，又一次受到年轻女人的喜爱，他们对老大的忠诚经受着考验。文森特没有背叛老大，通过了磨难，就像寻找圣杯的骑士拒绝屈服于强大的诱惑一样。但我们会看到，在另一段故事中——英雄之旅的另一个分支里，文森特没有通过精神考验。

“序幕”

正常世界

《低俗小说》的开场部分名为“序幕”。在“洛杉矶市某个普通的丹尼或斯

派斯餐馆”里，一对年轻人正在交谈。有什么可以比这样的世界更正常？然而，这对青年男女（绰号“南瓜”和“宝贝兔”）其实是在讨论几种持枪抢劫方式的好处和坏处。这是一种非常独特的**正常世界**，一个低级罪犯构成的下流社会，一个大多数人都不会去想的世界。想想就可怕：我们周围尽是些大脑迟钝的罪犯，等着机会抢我们、杀我们，可能就在我们最喜欢的50年代风格的咖啡馆里，就坐在我们对面。

南瓜最开始的话是标准的**拒斥**——“别，算了吧，风险太大了。我他妈没法再干这种事儿了。”显然宝贝兔刚刚发出了召唤，提议再抢一家酒馆，这本是他们的犯罪业务（**正常世界**）。南瓜一边鄙视开店的亚裔和犹太人，一边提议抢劫当前所在的这个咖啡馆，这里没有保安和摄像头，伙计也没必要像英雄一样挺身而出。他充当起了某种**导师**，说到一个银行抢劫的故事，劫匪用恐怖和欺骗控制了局面。南瓜和他的笨女友越说越激动，终于**越过边界**，挥舞着手枪，开始了玩命的勾当。然后，在旋转着的怀旧式冲浪音乐里，我们被带入了主题目和影片的主干。

这种开场的方式遵循着电影原则“**迷惑**感会让对象更易于接受暗示。”你不知道这俩蠢男女是故事的英雄还是群众。电影编导的目的是让你有点儿找不着北、只能凭空猜测他们的重要性。你还会猜测这两个莽撞人和咖啡馆里其他人的命运如何。

文森特和朱尔斯

现在，我们第一次看到了故事的主角。文森特·维加和朱尔斯·温菲尔德正驾驶着一辆美国车。他们也在自己的**正常世界**里，平淡无奇地聊着欧洲国家的快餐菜单和饮食习惯与美国的微妙区别。文森特在欧洲待过一段时间，那里与美国的区别在于：法国管巨无霸叫大无霸，而且阿姆斯特丹对毒品的规定也不一样。他去过**非常世界**，有一种英雄在想象中再历冒险的感觉。

文森特和朱尔斯把车停在一栋公寓楼前面，从后备箱里拿出了枪——感觉就像“新一天的工作开始了”一样平常，这是他们正常世界里的例行公事。

他们一边走向楼里，一边谈到了米娅（**变形者**）——黑帮头目（老大）马沙·华莱士的老婆。他们说到文森特的**冒险召唤**：马沙去了佛罗里达，他让文森特在自己出差的时候保护他老婆外出，这让文森特左右为难。他们又对足部

按摩进行了复杂的哲学探讨，说明了这个召唤的危险（相当于一种**拒斥**）。朱尔斯说到一个叫安特万·罗卡莫拉的萨摩亚裔帮派成员，他只是因为给米娅揉了揉脚，就被从阳台扔到了楼下的温室里。朱尔斯觉得惩罚和罪行不成比例，但文森特认为足部按摩可以激发人的肉欲，当然会招来杀身之祸。不管怎么说，他已经接受了召唤，会陪着米娅出去。他希望别在她那儿惹上麻烦，而且否认这是真正的约会，但朱尔斯对此持怀疑态度。

在门前停了很久以后，两人**越过边界**，进入了公寓，里面有三个“明显软弱无能的”男人，他们拿着马沙·华莱士想要的东西，而且看得出来他们想用神秘皮箱里的东西敲马沙一笔。朱尔斯充满胁迫感地站在带头的布雷特跟前，恐吓他，吃掉了他的快餐，问他是从哪个餐馆买的。那个汉堡不是麦当劳或者温蒂[36]，而是大卡胡纳汉堡。卡胡纳是一种夏威夷魔法，它预示着大魔法将要降临。当然，皮箱里就有魔力，文森特开箱查看时就有点精神恍惚。皮箱里到底有什么？这不重要，因为它不过是一个麦加芬母题，而且塔伦蒂诺从来也没打算说清楚它是什么，延续着希区柯克的传统。它对于这些角色来说很重要，值得冒着生命危险，让观众知道这些就够了。它象征着驱使英雄进行探求的所有欲望，就像圣杯和金羊毛一样。

对于吓坏了的年轻人，文森特和朱尔斯就是带来致命**召唤**的**信使**、死亡的伙伴、**阴影**的仆人。他俩是惩罚女神尼弥西斯的代理人，她会惩罚那些扰乱诸神订立的秩序的人。在这里，马沙·华莱士就是上帝。布雷特和罗杰等人试图在皮箱交易中骗他，就冒犯了老大。

朱尔斯在没有理由的情况下打死了罗杰，显示了他的力量。在解决布雷特之前，朱尔斯表演了一出仪式，背诵了《圣经》中《以西结书》第25章第17节[37]，这成为了他在影片中的标志：

“邪恶之人用暴虐和专制让正义之士感到四面楚歌。英雄则以博爱和善良的名义引领弱小者穿越黑暗峡谷，必将得到神的护佑，因为他是兄弟们真正的守护者和迷失孩童的救护者。我将怀着无比的仇恨和极度的愤怒，毁灭所有企图毒害和屠杀我兄弟的敌人。当我将复仇之火射向你的时候，你会知道我的名字叫上帝。”

这实际上就是对电影主题的声明，这一复杂的声明可以有多种解读方式。朱尔斯貌似只认同段落中的一部分——“无比的仇恨和极度的愤怒”，因为在

㊱ Wendy's，温蒂汉堡是美国第三大汉堡包快餐连锁店。

㊲ 朱尔斯背诵的段落其实是伪经，只有最后两句与《圣经》原文近似。整个段落基本上引自1973年的日本动作片《保镖牙》的开场。《圣经》原文为“我向他们大施报应，发怒斥责他们。我报复他们的时候，他们就知道我是耶和华。”

背诵结束时，他和文森特乱枪打死了布雷特。

然后，奇迹出现了。当朱尔斯的朋友马文在墙角小声嘟囔的时候，第四个年轻人从厕所冲了出来，用重型手枪向朱尔斯和文森特连续射击。奇迹就是，子弹好像失效了一样，两人毫发无伤。年轻人随即被朱尔斯和文森特的反击干掉了。

这场戏给这条故事线索的主角建立了正常世界。他们是一个强大黑帮的执行者，比咖啡馆里那两个小贼高一两个档次，但级别也不太高。他们试图制定一个他们俩的道德标准，也担心荣誉和责任给他们的约束。这对兄弟英雄走在一条路上，而他们对刚刚发生的奇迹有着不同的反应，他们会因此而分道扬镳。

“文森特·维加和马沙·华莱士的老婆”

这个题目让人明白，序幕或外层故事已经结束，低俗小说的第一个短篇即将开始。但在文森特和米娅一起出现之前，讲故事的人先介绍了两个新角色：马沙·华莱士和布奇·柯立芝，提前引入了布奇故事的线索。马沙被描述成“黑帮老大和国王的混合体”，他坐着跟布奇说话，布奇是个二流的职业拳击手。在布奇的英雄之旅里，他在**正常世界**中受到黑暗的**召唤**：故意输掉比赛。

马沙既是**信使**也是**导师**，镜头里只能看到他的背影，就像神一样，他拥有**导师**的智慧和明确的人生哲学。一个也许很重要的细节是，他的后脖子上有一条邦迪创可贴。他在刮光头的时候为了追求完美而刮破了脖子吗？或者，就像20世纪50年代经典影片《火星人入侵地球》[38]里的外星大脑移植那样，邦迪创可贴其实掩盖着某种阴谋？它带来了一个谜，就像那个皮箱里闪闪发光的东西一样，但导演却拒绝解开谜团。

马沙劝说布奇把自尊扔进狗屎堆，放弃冲击羽量级世界冠军，换取一些实利。布奇面对故意输掉比赛的召唤，没有迟疑地接受了。他毫不犹豫地收下了钱。他看起来接受了召唤，但其实我们会在后来看到，他计划拒斥这个召唤，他想赌自己赢，然后赢下比赛挣大钱。

文森特和朱尔斯拎着皮箱进来了，但他们的穿着和前一场戏完全不同。他们身着T恤衫和短裤，看起来和这个酒吧的环境很不相称。我们之后会意

㊳ *Invaders from Mars*（1953），一小男孩发现了一个阴谋：外星人正在绑架镇民并在其颈椎植入控制人脑的物件，但没有人相信他的话。

识到，这时距离上次我们看到文森特和朱尔斯已经过了几天的时间，期间他们已经通过了几个重要的**磨难**。

在**考验**、**伙伴**、**敌人阶段**标志性的对抗中，文森特和布奇产生了冲突，他讽刺布奇是个玩儿完了的二流运动员。文森特发出了挑战，但布奇拒绝应战。对于文森特来说，与布奇的偶遇是一次**考验**，显示了他的缺陷：对长者缺乏尊重。他应该把布奇当做有阅历的英雄，一个有可能会教他一些东西的**导师**，但他却只是取笑布奇。布奇对这个挑战的**拒斥**表明他成熟而且谨慎。他看得出文森特是马沙的朋友，暂时随他高兴，结果文森特的傲慢却把一个潜在的**伙伴**变成了**敌人**。

故事的线索跟随着文森特，他之前接受了**召唤**，将和米娅一道外出。**越过边界**、面对米亚之前，在黑社会的语境里，文森特去找他特有的**导师**——毒品贩子兰斯。导师的窝在回音公园地区的一栋老房子里。这位导师亮出了一系列海洛因供文森特挑选，就像巫师给猎人装备魔法药和回复药一样。文森特花最贵的钱买了最强的药粉。

文森特吸了药粉，在幸福而迷幻的感觉中开着车去接米娅。毒瘾削弱了文森特，这是他的又一个缺陷。文森特**越过边界**，进入了马沙的房子。他经过一个个奇怪的金属雕塑，它们就像某种原始文化里的**边界护卫**一样。有一种诸神正在注视的感觉。

在老大的神圣领域里，米娅正玩儿着马沙的玩具。跟很多黑帮片里的老大一样，她从隐蔽的高处看着文森特，用声音遥控他。在这个**非常世界**里，规则是不一样的。在文森特的**正常世界**里，他和他的枪是绝对的主宰。但在这里，这个光脚的女人掌控着生死。这个夜晚的调子由她定，主题曲由她来选。

文森特进入**非常世界**的深处，带着米娅来到50年代风格的咖啡馆，开始一场**考验**、**伙伴**、**敌人**的戏。长耳大野兔斯利姆餐馆就像是后现代世界的模型，来自过去年代的景象不断地被剁碎，回收利用，产生新的功用。玛丽莲·梦露、埃尔维斯和巴迪·霍利的形象大跌，他们要不就在等位子，要不就在给人送汉堡。

在英雄之旅第六阶段标准的酒吧场景里，米娅和文森特互相**考验**着对方。点菜能给揣摩对方性格提供重要的线索。两个人卷起、点上了生殖器般的香烟。

他们在冰冷的对话中相互试探。文森特大胆地**考验**米娅，问她和那个被扔下楼的倒霉男人是什么关系。他的问话是外交辞令式的，没有指责她的意思，他通过了她的**考验**。两个人于是成为了**伙伴**。

他们还在另一个层面有所联系：米娅起身去“给鼻子补妆”，其实是去吸可卡因。跟文森特一样，她的毒瘾也削弱了她，她将因此面对**磨难**。

参加舞蹈比赛就是**接近最深的洞穴**，他们距离关乎生死的越轨又进了一步。从他们跳舞时的缠绵程度来看，他们在床上肯定也会很销魂。两个人的舞步和手势反映着**变形者**原型，就像他们在**接近**爱情时试用着各种面具和身份一样。

文森特和米娅回到她的房子面对**终极磨难**。米娅看上去非常诱人，文森特退到洗手间，给自己鼓气。他跟镜子里的自己对话，说服自己不要跟米娅上床。最终在这里，他通过了重要的**考验**，在强烈的诱惑面前保持住了对老板的忠诚。他的动机可能并不崇高——他知道如果他真的跟米娅搞在一起的话，马沙八成会发现，然后杀了他——然而他到底是通过了**考验**。

同时，米娅在文森特的外衣里发现了海洛因，却误把它当成了可卡因，她在贪婪的吸食之后晕了过去。文森特看到她的鼻子在流血，他开始慌了。文森特面对的不仅是米娅的死，也是他自己的死——如果米娅死了，他肯定会被杀，因为那是他的海洛因。他的弱点和米娅对感官刺激的欲望引发了问题。

文森特赶到导师的房子（**返回的路**），疯狂地寻找医学书、彩笔和巨大的肾上腺素注射针。文森特好不容易鼓足了英雄的勇气，把针扎进了米娅的心脏。就像奇怪地反转了吸血鬼电影的经典场面，向心脏打桩却成了**复活**，让她突然活了过来。就像兰斯洛特爵士一样，文森特也有神一般的力量，能把人从死亡之国救回来。

文森特送米娅回家（**携万能药回归**），苍白而虚弱的米娅给了他某种**万能药**——她出演的试播电视剧里一个不好笑的笑话。他离开时，两个人都得到了另一种**万能药**——一起经历**磨难**的友谊和相互尊重。他们互相承诺不告诉马沙发生了什么。观众能感觉到，如果马沙·华莱士有什么意外，这两个人很可能会走到一起去。

布奇的故事

故事换到了另外一条线索上：拳击手布奇的英雄之旅。故事先把我们带回

布奇早先的**正常世界**：他在郊区度过的童年，1972年，他正在电视上看动画片《马赫五号》[39]。

发出**冒险召唤**的是**信使**或**导师**——空军军官孔斯上尉，他带来了曾属于布奇的父亲和祖辈的金表。孔斯用一段长长的独白，描述了布奇家族的军人戴这块金表的传统。他说到他和布奇父亲在越南战俘营里忍受的磨难。这块表成为了勇敢的象征，就像英雄们从父辈那里继承的魔剑一样。然而，我们被带回了残酷的现实，了解到很多下三路的细节：布奇的父亲将表藏在肛门里五年，孔斯上尉在其死后又在类似的地方藏了两年。他把表交给了布奇，履行了**导师**的**赠与者**功能。

然后，我们被带回了当下，布奇正在受到另一个**召唤**——他的经纪人叫他上场，参加那场他答应马沙会故意输掉的比赛。

"金表"

这个题目清楚地显示，我们即将进入另一条英雄之旅的线索。通过外边出租车里的收音机，我们得知布奇没有按照跟马沙约定的那样故意输掉比赛，他赢得了比赛而且打死了对手。他拒斥了马沙的**召唤**，但接受了另一个**召唤**——他的灵魂让他认真比赛的召唤，还有欺骗马沙和赚大钱的**召唤**。

布奇从窗户跳到垃圾箱里，**越过了边界**。他坐上出租车，开始卸去拳手的职业特征，把他的这段人生抛下。在**考验**、**伙伴**、**敌人**的戏里，我们通过他和哥伦比亚女司机艾斯米拉达·比利亚洛沃斯的对话，了解到了他的态度。她解释了她的名字，美丽而诗意（"狼群之艾斯米拉达"），而布奇说他的名字跟大多数美国名字一样，没有任何意义。文化的相对性出现了。她对杀人的感觉产生了病态的好奇。她感到兴奋，而不是恐惧。所有事物都是相对的。布奇对打死对手的事进行了合理化：如果那家伙的拳术高明就不会死。她成了他的**伙伴**，答应他不会告诉警察见过他。

布奇的行动让马沙·华莱士及其手下成了他的**敌人**。我们看到，马沙派他的人追杀布奇，就算跑到印度支那半岛也要把他找出来。

在**接近**阶段，布奇打电话查询他赢的钱。他到汽车旅馆去见法国女友法比耶娜，他们计划在他拿到钱之后逃出美国。他们的调情对话是标志性的亲

[39] *Speed Racer*，20世纪60年代著名的日本卡通片。

密式**接近**戏，乏味的唠叨很像文森特和朱尔斯之间的对手戏。这两个人的对话也具有文化相对性和不同的价值标准。他们的差异是由性别决定的，女友想让布奇理解她对女人肚腩的细腻看法。晚上他们做爱，并误以为一切都会顺利。

第二天早晨，紧迫的新**冒险召唤**来了，布奇发现她没有从他的房间把父亲的表带出来。布奇没跟任何导师商量，他克服了被马沙抓住的恐惧，回去取表。开车回去的路上，他**越过边界**，进入了危机四伏的**非常世界**。

布奇小心翼翼地**接近**他的房间，拿到了表，**掌握了宝剑**。然而，他遭遇了马沙派来杀他的**边界护卫**文森特。文森特刚才在厕所里看书（彼得·奥唐奈尔的惊悚喜剧侦探漫画《莫德丝提·布莱斯》[40]）。文森特愚蠢地低估了他的对手，犯下了致命的悲剧性错误：他把枪放在了厨房里。布奇听到了厕所的冲水声，拿起枪打死了文森特。对于布奇来说，这是一场接近死亡的**磨难**，但对于文森特来说，这是悲剧性的**高潮**，他被自己的缺陷击败了——他对长者的不敬。我们看到了真正诗化的正义，他被羞辱性的惩罚了——空着手从厕所出来找死。我们此刻还不知道，文森特为否认奇迹付出了代价——在之前的场面里，他曾躲过第四个年轻人子弹。他拒绝承认神的介入，他此刻的死就像是神对他的惩罚。

布奇拿到了**报酬**——他的金表。他走上了**返回的路**，去找他的女朋友。他在路上看到了他的**阴影**马沙。马沙正在过马路，布奇开车撞了他。但布奇的车也撞到了别的车，连带布奇也被撞得头破血流。这是一个快速的**反转**。马沙看起来好像死了，但却起死回生（**复活**），拿着枪摇晃着走向布奇。

布奇蹒跚走向梅森迪克森枪店，马沙紧随其后（**返回的路**上经常会出现的**追击**）。扭打中布奇打倒马沙，就要杀他的时刻，店主梅纳德举着猎枪出现了。

布奇和马沙没意识到他们跌跌撞撞走进了**最深的洞穴**，一个最危险的地方，比他们的黑社会还黑的社会。梅纳德打晕了布奇，叫来了他的兄弟泽德，他们俩是**阴影**的体现，代表着美国白人男性文化中最恶劣的一面。马沙和布奇醒来时，他们在更深的洞穴里——枪店下面的地牢里，都被性虐待的器具绑住，嘴也被塞住。

泽德从更深的洞里带出了一个穿着皮革的人，叫他“瘸子”——有可能是他们的弱智兄弟，或者是被他们折磨失常了的可怜受害者。瘸子暗示着恐

[40] *Modesty Blaise*，关于一名女侦探破大案的系列喜剧漫画。

怖正等待着马沙和布奇。马沙先被选为恶魔兄弟性虐待的对象，他被带到曾属于另一个受害者——罗塞尔的房间。这次冒险的感觉是，有些人已经经历过它，但他们都输给了死亡。

布奇听到兄弟俩强奸马沙的声音。这是一场可怕的**磨难**，马沙的男人气概被奸杀了。（在这些场面里也有相对性。不管我们怎样严厉地评判马沙和布奇的行为，总有更坏的恶人和更底层的地狱。从社会的角度来说，马沙和布奇看起来是恶人或者**阴影**，但跟这些枪店里的人比起来，他们简直是**英雄**。）

布奇抓住一次机会，打倒了瘸子。他逃到了上面，手放在门把手上准备离开，但他产生了道德危机。他决定做出英雄式的真正**牺牲**，以生命为代价回去救马沙，尽管他知道马沙想杀掉他。他从面前的很多种武器中选择了一把武士刀（**掌握宝剑**），再次下到**最深的洞穴**里去，面对终极**磨难**。

最后布奇杀死了梅纳德，而马沙举起猎枪，冲着泽德的裆部就是一枪。马沙从九死一生的险境中重获自由，**复活**了。布奇的英勇行动平了他打死拳击对手的道德账。马沙被这次经历**改变**了，决定给布奇恩惠，只要他远离洛杉矶、不告诉任何人这里发生了什么，就可以让他逃命、免他一死。然后，马沙叫来了**导师**狼先生，让他来处理后事。

布奇**掌握了宝剑**，骑上了禽兽店主的摩托车。在这架坐骑上，英雄踏上**返回的路**，去接他的美女。尽管他可能没法获得赌来的钱（**万能药**），他已经收获了更贵重的**万能药**——生命。他和法比耶娜骑着摩托远去，摩托的名字是“优美”——这是送给在旅程中做出正确道德选择的英雄的**万能药**。

“邦妮的愤怒”

现在，文森特和朱尔斯的线索又回来了，朱尔斯正在房间里对着年轻人背诵《圣经》，我们又一次听到了这段经文。第四个年轻人突然跳出来向他们开枪，形成了生死**磨难**。正常情况下他们应该被打死，但不知怎么的，子弹密密麻麻地射到了他们周围的墙上，他们活下来了。

两个人以截然不同的态度面对这次死里逃生。文森特否认这是一次幸运或者巧合，但朱尔斯却被深深地感动，他认为这是一场奇迹、上帝之作、指示他们改变人生态度的征兆。他们的反应是一种**考验**，文森特貌似没有通过，而朱

尔斯貌似举着胜利的旗帜通过了。朱尔斯从这次经历中获得了**报酬**——灵魂的升华，但文森特则什么也没得到。

（我们已经看到布奇杀了文森特，这让这场戏成为了文森特的一种**复活**；我们看着他死去，又看着他活了。这体现了后现代断裂的时间感，在这种观念里，线性时间的概念只不过是前人随意指定的一种习惯罢了。）

从死亡与重生时刻**返回的路**上，文森特又犯下了致命的错误，还是因为他的缺陷——缺乏尊重。他对死亡的器具不够尊重，在车里挥舞手枪，意外地打死了坐在后座上的同伙马文。

朱尔斯认识到，必须把这件事处理掉，他把车开到朋友和**伙伴**吉米·迪米克（由昆汀·塔伦蒂诺亲自扮演）的住处。他看起来是一个中产阶级，影片没有说明他跟黑帮的联系。他的老婆邦妮就要下夜班回家了，他担心她的道德愤怒。（导演在这里让黑帮的世界和我们所处的世俗世界产生对比。可笑的是，相对于过失杀人的法律代价，他们更害怕让邦妮生气。）

朱尔斯和文森特试图清洗自己，但又没法完全洗干净。朱尔斯责怪文森特把客用毛巾上弄得都是血——这再一次显示了文森特的粗心和不敬，我们知道他的这些特点会把他送上死路。他面临把**伙伴**吉米变成**敌人**的危险。

朱尔斯给马沙打电话寻求帮助，马沙叫来了**导师**兼**伙伴**温斯顿·狼（由哈维·凯特尔扮演）。他的名字和故事另一条线索里的伙伴艾斯米拉达·比利亚洛沃斯（狼群之艾斯米拉达）有所关联。他们的某些功能相当于很多民间传说中的动物帮手。

狼先生看起来是个解决问题的高手，对于消灭不利证据很有经验。他以超现实的速度到达现场，颇具权威性地掌控问题、发出命令。然而，文森特又一次对长者不敬，不愿意听从指挥。狼先生用幽默和无可置疑的权威将其化解，清楚地告诉文森特不要把**伙伴**变成**敌人**。

狼先生监督文森特和朱尔斯清洗血淋淋的汽车。整场戏对于两个年轻人来说是延长了的**复活**，他们和汽车都在**回归**之前获得了净化。同时，吉米不得不做出牺牲，拿出布和毛巾以供清洗，而狼先生立即用买新家具的钱作为**报酬**答谢他。

随后，狼先生让文森特和朱尔斯脱掉带血的衣服，就像萨满巫师为了让战士们**复活**而对他们进行净化磨难一样。他们用肥皂清洗身上的血迹时，狼先生

让吉米用冰凉的水冲他们。然后，吉米把新衣服发给他们——值得一提的是，都是些男孩穿的短裤和 T 恤衫。他们看起来不再像黑帮，倒像是中学或者大学的小孩。就像回到部落的猎人一样，他们经历了死亡与重生的仪式，现在就像天真的孩子。于是，他们俩洗掉了死亡，重新进入了**正常世界**。他们自始至终没有离开神秘的皮箱半步——这是他们从雅皮士房间的**磨难**中带回来的**万能药**。

狼先生陪他们到汽车垃圾场把尸体和车都处理掉。他和他们告别，跟女朋友、垃圾场主的女儿拉克尔走了。他显示了经验丰富的导师是如何享用万能药的——他的**万能药**是在这部影片的规则下通过“正确”的行为赢得的。他表扬了尊敬长者的朱尔斯，这显示了他的性格。

“尾声”

最终，叙事回到了最初的餐厅场景。就在南瓜和宝贝兔策划抢劫的时候，朱尔斯和文森特正回顾着刚才的经历。朱尔斯坚持认为他们今天目睹了奇迹，但文森特依然不承认。朱尔斯决心从此以后过另一种人生，就像电视剧《功夫》[41]里的凯恩一样“走遍地球”。这貌似意味着到处行善、追求和平，而非黑帮式的生活。他真的经历了道德上的**复活**和改变。文森特对此不屑一顾，他起身去了厕所——之后让他最终丧命的也是这个行动。

作为对朱尔斯决心的最终**考验**，南瓜和宝贝兔一边挥舞着手枪一边大喊抢劫。南瓜想拿到**万能药**——神秘的皮箱，他被它的魔力征服了，朱尔斯掏枪指着他。（南瓜就像童话故事里假冒的要求者，在英雄准备获得报酬时出现。）

朱尔斯冷静而有力地跟南瓜和宝贝兔交涉。他要求南瓜把皮箱留下，而将钱包里的钱让他们拿走。这是影片最后一个在生死间平衡的时刻。朱尔斯第三次背诵《圣经》，然而，这段经文对他来说已经产生了全然不同的意义。他以前认同上帝愤怒的一面，用死亡惩戒邪恶；现在，他认同宽容和公正之手，希望成为有福之人，“以博爱和善良的名义引领弱小者穿越黑暗峡谷”。他已经把自己的中心从不假思索的杀戮转移到了英雄行动的新层次上，用战士的能力行善。他有能力解除死亡威胁，手握**万能药**离开。一般来说，决斗都会至少导致一个人的死亡，但他用狼先生一般的技巧和风度化解了决斗。朱尔斯已经从**阴影**般的无情杀手成长成了真的**英雄**。南瓜和宝贝兔做出了正

㊶ *Kung Fu*，自 1972 年到 1975 年播出的一部美国电视剧，其主人公是生活在 19 世纪中期中国的一个中美混血儿，在少林寺学习，后成为武术大师。

确的抉择，听从朱尔斯的命令，带着**万能药**（他们自己的生命）走了。如果他们聪明的话，就会让灵魂上升一个层次，准备迎接朱尔斯和文森特这个水平的冒险。

文森特和朱尔斯带着装满**万能药**的皮箱离去。故事“结束”了，尽管我们知道，在线性时间里，前方还有很长的一段故事。文森特和朱尔斯现在会把皮箱送到酒吧，交给马沙；文森特会对布奇不敬，然后和米娅一起经受**磨难**；布奇不会故意输掉比赛，他将杀死文森特，然后和马沙一起经受**磨难**。如果这些事件都以线性顺序排列的话，真正的结尾应该是布奇和女友骑着摩托车远去。

《低俗小说》的主题看起来是磨难对人的考验。不同的角色在各自面对死亡时，做出了不同的反应。尽管影片强调相对性，但导演也在传递道德观，他坐在上帝的座位上，把死亡的惩罚分给了文森特，把生命奖励给了朱尔斯和布奇，因为他们在影片的过程中做出了正确的选择。在这种意义上，影片的导演尽管看起来反传统，其实骨子里非常传统，他的道德准则就像约翰·福特和阿尔弗雷德·希区柯克的电影一样严格。

最有意思的是文森特，他在两个完全不同的领域里面对磨难，其结果也完全不一样。在爱情和忠诚方面，他跟米娅约会，具有勇气和古代的骑士精神，他因此而获得了短暂的生存机会。但在尊重力量强大和经验丰富的长者方面，他失败了，迅速地得到了惩罚。相对性又一次出现了，说明人生的某一领域的成功并不代表所有领域都能成功。

文森特、朱尔斯和布奇的英雄之旅交织在一起，呈现了英雄的各种可能性，包括戏剧性、悲剧性、喜剧感，还有超越凡俗。借用约瑟夫·坎贝尔对神话的定义，《低俗小说》是“不断变形，却又不可思议般连贯的故事……它具有挑战性地不断暗示着：讲出来的只是故事的一小部分，永远有更多的部分有待体验。”

《一脱到底》

福斯公司有一个主营独立电影的部门，叫探照灯。在制作《泰坦尼克号》的同时，探照灯生产了一部与其完全相反的低成本电影《一脱到底》。它具有破旧立新的独立电影精神，与《泰坦尼克号》那种好莱坞老派史诗形成了鲜明的对比，而两部影片都具有英雄之旅标志性的特点。《一脱到底》在更加私密的层面表现了英雄之旅，而它的元素却一点不小气。

《一脱到底》讲述了一群男人的滑稽冒险。他们的**正常世界**是不景气的钢

铁城市谢菲尔德。他们当中的每一个人都别具一格，有胖有瘦，有同性恋也有异性恋，阶级、种族各不相同，但他们因为新的社会状况而走到了一起。20 世纪 60 年代以来，关于谢菲尔德的宣传片都是欢闹而积极向上的，在这个蓬勃发展的工业中心，男人是主宰，他们挣钱并管理家庭。现在，一切都颠倒过来了。工厂关了，男人失业了，在如今的服务型经济里，养家糊口的女人反倒比男人多。

嘎斯是核心的主角。他是一个大男孩，他的前妻和儿子因为他的不成熟而疏远他。他的**外部问题**是需要搞一些钱，他的**内部**挑战则是获得自尊和儿子的尊重。当他看到前妻和她的女友们在一场脱衣舞男秀里享受自由时，他受到了**冒险召唤**。他想靠自己的脱衣秀赚钱，他招揽了一群被谢菲尔德遗忘的男人，组成了团队。

有些朋友和同事开始怀疑，并不热衷于暴露自己，产生了**拒斥**。这些男人和所有的男人一样，有很多需要掩盖和保护的秘密。嘎斯不想让其他男人知道自己进过监狱。他的朋友戴夫是个大胖子，他不想让人知道自己缺乏性欲——这让他老婆觉得他有外遇。杰拉尔德是嘎斯以前工厂的老板，他几个月以前就失业了，但他一直瞒着老婆。工厂保安隆珀一直隐藏着同性恋身份——或许他自己也不愿意承认。盖伊其实不会跳舞，但他的脱光之后最有看头，弥补了他的劣势。他乐于自我暴露，成为了其他人的榜样，令他们也在剧情发展的过程中慢慢地脱光了。霍斯是他们当中最好的舞者，与上过舞蹈课的杰拉尔德一同成为了其他人的**导师**但是就连霍斯也有秘密——他名字的由来——不过这个秘密最终也没有揭开。

在旅程中，嘎斯坚定的**导师**是他的儿子内森——这个智慧的男孩在故事开始时道出了情绪化的愿望，“我们怎么不能偶尔做点正常事情呢？”他使嘎斯保持真诚、不偏离轨道。他在最后时刻给了嘎斯最终暴露的勇气，让他面对男人责任最终的考验。

嘎斯为他的脱衣舞男秀举行了首次面试，**越过了第一道边界**。嘎斯招揽了以前的上司杰拉尔德，后者本来不想和这件事扯上任何关系——这表明嘎斯把**敌人**变成了**伙伴**。这群男人开始慢慢地展露自己，在**非常世界**里相互信任，变得真诚而脆弱。

他们的**接近**阶段包括准备和排练，他们在过程中越来越了解自己。中心**磨难**阶段即是面对死亡：戴夫十分怀疑这件事，要打退堂鼓；隆珀的母亲去世了。

雪上加霜的是，他们的彩排被工厂的摄像头拍了下来，致使他们因为有伤风化被逮捕了。他们看上去没戏唱了。然而，**报酬**随即而来：演出的消息口口相传，逮捕也促进了宣传，嘎斯因此恢复了信心。隆珀和盖伊也获得了报酬，在逃避警察的时候，他们发现相互之间有点儿意思。

在另一条情节线里，戴夫的诚实面临着**磨难**，他把缺乏性欲的真正原因告诉了老婆。他的**报酬**是她不论如何都爱他，这给了他重新加入脱衣秀的信心。在**返回的路**上，他加入了大戏的最后准备。

剧场里满是吵闹的女人。**复活**阶段来临。嘎斯想到自己不仅要在女人面前暴露，还会被几个溜进剧场的男人看到，他临阵退缩了。其他人扔下他走上了舞台，一时间，他和团队的关系貌似要死了。但他的儿子鼓励他继续，他重生般地加入了脱衣舞，通过了男人责任和真诚的最终考验。他们彻头彻尾地脱光了自己，获取了自我认识、合作、理解和自信——**携万能药回归**。他们找到了在新社会里做男人的新方式。

《一脱到底》中富于感染力的幽默对白、快乐的音乐与舞蹈、现实主义的设定、可信而真实的角色等元素有效地组合在了一起，打动了观众。这是一部“圆满式电影”，传达的信号是：尽管人复杂而混乱，但影片的制作者对人有信心，他们相信人性本善并且人可以改变。观众认同并满足于为失败者喝彩。影片具有视觉独创性，有很多诗意的画面，比如戴夫和嘎斯被困在运河中间一辆废旧汽车的车顶，而嘎斯的儿子内森在河岸上跑远。另一方面，英雄之旅的主题和手法把多层次的剧情整合成了连贯的戏剧体验，讲述了六个男人和一个男孩的很多小故事。在英雄之旅的框架之中，这些普通人通过行动成为了英雄，给观众以教育和愉悦。因为英雄之旅模式具有广泛的认知度，全世界的观众都能在这个故事里找到自己的影子。

《星球大战》

本章节分析了几部大众电影里的英雄之旅，我还要谈一谈《星球大战》系列的持续影响。第一部《星球大战》电影（现在被重新命名为《星球大战第四部：新希望》）发行于 1977 年。我当时正在消化约瑟夫·坎贝尔的思想，我发现这部影片里的神话模式有着巨大的力量，令人震惊地证实了那些思想。这部影片充分展现了英雄之旅的概念，和坎贝尔描述的一模一样。它帮我理解了他的理论并发展出了自己的思想。《星球大战》迅速变成了突破性的电影事件，打

破了一系列的纪录，为电影艺术设立了更高的标准。

我开始讲授“神话结构”这门课的时候，《星球大战》是个既方便又知名的例子，可以用来展示英雄之旅的发展和原理，影片中每一部分的功能都很简洁、清晰而生动。它进入了流行文化的语言体系，提供了有益的象征、符号和惯用语，表达了我们对善恶、科技和信仰的感受。影片启动了十亿美元规模的产业，生产出后传、前传、周边产品，还有遍及全球的玩具、游戏和收藏品。一代又一代人在《星球大战》的影响下成长，而它还启迪了无数的艺术家的大智慧，使他们追逐创意的梦想。对亿万观众来说，它的功能和古代的神话一样，提供比较的标准、象征和意义，启发人们超越束缚、创造可能。

如果 1977 年的电影《星球大战》没有后续的发展，它的文化冲击力依然是相当大的，但它的影响被后续的系列作品《第五部：帝国反击战》和《第六部：绝地归来》成倍放大了。创造者乔治·卢卡斯一直想在瓦格纳《尼伯龙根的指环》那样规模的画布上作画，创作一个要用十二部电影才能讲完的史诗故事。之后十六年，影迷们不知道卢卡斯还会不会信守承诺，把传奇延伸到过去或是未来。漫画书、小说、动画片和电视特别节目发展出了各种副线情节和背景故事，它们被统称为“衍生宇宙”。直到 1999 年，卢卡斯才最终重操系列电影，制作了三部“前传”，讲述卢克·天行者和莉亚公主之前一代人的故事，揭示了导致邪恶化身达斯·维德出现的事件和性格缺陷。

统筹这六部故事片的巨型画布的构想，反映了宇宙和英雄神话本身的意见分化，充分探索了英雄模式中光明与黑暗的各种可能。在 20 世纪 70 和 80 年代发行的三部影片表现出乐观、积极的英雄主义观，年轻英雄卢克·天行者经受住了权力和愤怒的强烈诱惑，在保持道德平衡的状态下获得了胜利，用坎贝尔的话说就是“两个世界的主宰”。而三部前传（1999 年的《幽灵的威胁》、2002 年的《克隆人的进攻》、2005 年的《西斯的复仇》）则具有截然不同的戏剧意图。它们当中尽管点缀着轻松和幽默的时刻，但总体的调子是黑暗和悲剧性的，显示了怒火、傲慢和野心等致命缺陷导致灵魂的毁灭。

贯穿每部影片的一个神话主题是父子之间的情感领域。欧比旺·肯诺比、尤达、魁刚·金、卢克的叔叔欧文，还有梅斯·温杜都属于正面的男性楷模、代理父亲和导师，影片强调了他们的作用。而影片同样感兴趣的是，在青年人格成长的过程中，缺席的或者疏远的父亲以及负面楷模所起的作用。

先发行的三部影片讲述了卢克·天行者发现父亲身份和对抗自己本性中的阴暗面的历程。1977 年发行的《新希望》多少借鉴了亚瑟的模型：年轻贵族成长在普通的环境中，不了解真实的自己。梅林一般的人物（欧比旺）看护着他，把曾经属于他父亲的强大武器（类似于亚瑟王神剑的激光剑）交给他。

在接下面的两部影片里，卢克将知道更多关于父母的信息，还会发现莉亚公主其实是自己的孪生妹妹。他与代理父亲们的关系也会继续发展。欧比旺死了，但他的鬼魂会继续指导卢克；尤达成了新的父亲形象。卢克在学习驾驭原力的过程中受到了阴暗面的引诱——表现为恶毒的达斯·维德，我们最终知道他的身份其实是卢克的生父。和很多英雄前辈一样，卢克必须面对事实：他的父亲并不完美，而且，把他父亲变成禽兽暴君的危险倾向在他身体里也存在。这部分的剧情很像瓦格纳笔下的齐格弗里德[42]——断剑象征着上一代人的失败，年轻的英雄必须重新铸剑。

在《第六部：绝地归来》中的复活阶段，达斯·维德威胁要将卢克的妹妹莉亚公主送到原力的阴暗面，卢克获得了杀死父亲的动机和机会，他在这种情形下通过了重大的考验。最终，他饶恕了父亲的性命，这意味着他选择维护原力积极的一面。恶毒的皇帝就像达斯·维德的父亲一样操纵着维德，现在，皇帝要用强大的闪电毁灭卢克。眼看着儿子命悬一线，维德逆转了善恶，走向原力光明面，杀死了皇帝。他在跟皇帝的搏斗中受了致命害，命在旦夕，他让卢克给他摘掉头盔，露出了隐藏在科技面具背后虚弱的人类面孔。他希望得到宽恕，而他的儿子宽恕了他。卢克尽管受了重伤、身体残疾，还被自身阴暗潜质强烈的引诱过，但他最终成为了正面的英雄，能够用自己的力量担起责任，为全人类行善。他甚至能够宽恕追杀自己并砍断自己胳膊的父亲。《第六部》最后的镜头之一是，欧比旺、尤达与获得解脱的达斯·维德的鬼魂构成了父亲形象三人组，他们善意地守护着自己的儿子。在理论上说，这是星球大战故事最终的结局。

《第六部》发行的十六年后，卢卡斯回到未完成的画布旁，填补前三部电影，详细描绘卢克的父亲——年轻的绝地武士安纳金·天行者，描绘他变成大恶魔达斯·维德的过程。在 1999 年的《第一部：幽灵的威胁》里，卢卡斯继续探索父子或师生关系，以智慧的魁刚·金师父训练年轻的欧比旺开始。魁刚和银河公主帕德美·阿米达拉发现了安纳金·天行者——一个聪明而具有坚强意志的九岁小男孩，他是沙漠星球塔图因上的奴隶（他的儿子卢克·天

㊷ Siegfried，北欧神话中的英雄，也就是前文所提到的屠龙者西格德，瓦格纳的连篇歌剧《尼伯龙根的指环》即包含其事迹。

行者也将在这里长大)。这个男孩竟然会机械技术和领航术，看起来应验了一句绝地预言："天择之人"将给原力带来平衡。但恶的种子已经在这孩子身上出现了，他不易控制，而且是个急性子。看起来只有尤达注意到了孩子身上的问题，警告说傲慢和愤怒也许会控制他。

安纳金这个孩子没有传统意义上的父亲，这对于一个关于父子关系的故事来说很有意思。和很多过去神话里的英雄一样，他的出身几乎是个奇迹，是"纯洁的受孕"——绝地人相信，名为"纤原体"的微生物是原力的渠道，是它而非人类父亲让安纳金的母亲怀上了他。《星球大战》系列道德范畴里的一个重要部分就是：人类如何从纯粹的有机生物转变成了被科技和机器提升、调整过的未来生命。每部影片都在发出警告，尽管科技带来了不可思议的各种可能，但我们必须小心地保持平衡，不要让人性过分让步于未来那些化学和机械科技。安纳金没有生父让他对父亲式的角色都很叛逆，这也解释了他怎么会变成机器般的禽兽达斯·维德。

复杂的编年体系列电影把前传的观众置于一种奇怪的境地之中。一方面，年轻的安纳金是充满活力的主要角色，我们应该关注他的命运，他看起来代表了英雄原型。但你又很难完全认同一个相当于科幻世界的希特勒或成吉思汗那样的人物，即便你知道他最终会获得宽恕。尽管三部前传都获得了票房的巨大成功，但你知道主角将注定成为卑鄙的恶人，这会让你的观剧感受打折扣。很多人在看这几部前传的时候都会产生疏离感，没法像支持《第四部》到《第六部》里的卢克·天行者那样支持安纳金。

观众还是需要认同正面角色，在三部前传中，这种需要被部分转移到了其他角色身上，比如魁刚·金、欧比旺、帕德美·阿米达拉女王等。然而，依然有一股寒意笼罩在三部前传上，这也是卢卡斯在尝试如此巨大而复杂的架构时所冒的艺术风险。在前传展开的同时，安纳金的故事变得越来越黑暗。在《第二部：克隆人的进攻》里，作为天才的特殊身份让他成为了傲慢和狂妄的牺牲品。他对父亲形象的复杂情感导致他反抗正面楷模欧比旺和尤达，同时向负面父亲的化身帕尔帕庭议员（达斯·西帝）寻求扭曲的建议。

年轻的安纳金与阿米达拉公主间的秘密恋爱和婚姻让他的爱觉醒了，这是他体内最人性的部分。然而，他爱的能力因为塔斯肯袭击者杀死了母亲而扭曲。一个场面会让人想起约翰·福特的《搜索者》之类的西部片世界，安纳金发现母亲被野蛮人折磨得不成样子，他对她的死产生了过度的反应，进行了血腥的

复仇——他在观众眼里简直变成了无法获得宽恕的罪人。

在《第三部：西斯的复仇》里，安纳金变得害怕失去他的爱——公主阿米达拉，他被预言式的梦魇反复困扰着：她将死于生产。于是，他很容易就被帕尔帕庭议员所诱惑，成了其牺牲品，帕尔帕庭承诺他的万能药可以让爱人起死回生。安纳金又一次犯下了错误，从正面的绝地导师梅斯·温杜手下救了帕尔帕庭的性命，让其杀死了温杜。当阿米达拉恳求他退出公众视线时，他一错再错，选择入世，徒劳地期待着推翻帕尔帕庭的一天。

荒谬的是，安纳金因为怀疑阿米达拉和欧比旺出轨而几乎把她勒死，差一点亲手酿成惨剧。阿米达拉生下卢克和莉亚之后就因为伤心而死。安纳金在与欧比旺的最终决斗中彻底变成了恶魔，他被欧比旺砍掉了两只胳膊和一条腿，滚到了灼热的火山熔岩旁边几乎被烧死。帕尔帕庭现在已经暴露了真实身份——恶毒的阴谋家达斯·西帝，他救了安纳金，用机器把他变成了非人的生物达斯·维德。在这个黑暗而悲剧性的高潮中，唯一的一线希望是婴儿卢克和莉亚被送给养父母抚养，卢克被送给塔图因星球上的婶婶，而莉亚则由奥德兰星球上的贵族奥加纳家抚养。

观众和评论家对于这三部前传有着褒贬不一的评价，有人对加·加·宾克斯[43]之类的喜剧元素提出了强烈的批评，有人则表达失望，认为卢卡斯丢失了一些第四到第六部里面光明而快乐的精神。一种解释是，三部前传之所以有着显著的风格变化，是因为卢卡斯继续这部青年时代作品的创作时，已经进入了另一个人生阶段。在 20 世纪 70 和 80 年代制作前三部影片时，卢卡斯与童年的距离并不遥远，他充满了青春的乐观精神和希望。1999 年的卢卡斯与纯真年代已经距离遥远，而他也不再用一个年轻、调皮的电影人视角去看问题，他已经担起了父亲的责任，成为了巨型公司网络的领导。尽管在《第一部》里，卢卡斯描绘着主人公安纳金·天行者的童年，但影片中的神童更像是一个厌世的成年人。

尽管卢卡斯说他已经完成了最初构想的六部故事片，但是他创造的宇宙还在通过无数的小说、漫画、动画片和游戏进行着扩张。它有着独立的生命，和创造者的初衷渐行渐远，而影迷们觉得自己才是星球大战的主人，他们不断地用自己的创造力翻新它。而我们有理由想象，也许在一个很远，很远的宇宙里，最初构想的故事会真的发生，而它不仅需要三部前传，还需要三部后传——想必是《第七部》、《第八部》和《第九部》，它将继续讲述卢克、莉

㊸ Jar Jar Binks，星球大战前传系列中出现的一个外星人，是一个插科打诨的小丑型角色。

亚和汉·索罗的冒险，或者是他们的后代或学生的故事。在那个假定的宇宙里，创作者的想法会愈发的成熟，也许会产生完全不同于前六部影片的风格，在未来，人类不得不在原力和神一般的科技之间做出更加艰难的抉择，故事会更有意思。经过首个三部曲中理想的善良和前传三部曲中初生的邪恶，卢卡斯和后继者会在未来的三部曲中为原力带去最终的平衡。

在 2000 年，我参与制作了一部纪录片《很远，很远的星系》，在系列影片再次启动时调查“《星球大战》现象”，看它如何激发了公众的想象。纪录片用轻松的视角去关注《星球大战》影迷着魔般的好奇心，以及影片在他们生活中的重要性。由于父子新情在影片中有着举足轻重的地位，所以编导们的一个主要结论是，《星球大战》的传奇是连接几代人的文化事件，加强了观众的父子关系。很多接受纪录片采访的年轻人都说，《星球大战》系列是为数不多的能让父亲和儿子一起看的电影，而它也成为了家庭记忆中的重要部分。尽管偶尔有缺陷和失策之处，但这六部影片集体成就了难忘的神话想象，延续了史诗的传统，证明了英雄之旅这一主题依然源源不断地释放着能量。



萨满巫师

作家之旅

英雄之旅模型的美不仅在于它描述了神话和童话故事的模式，也在于它是一幅精确的地图，描绘出一个作家的必经之路，或者说是一个人的旅程。

英雄之旅和作家之旅是一样的。所有开始写故事的人都会很快就遭遇英雄之旅上的考验、试炼、磨难、喜悦和报酬。在内心空间，我们会遇到英雄遇到的阴影、变形者、导师、骗徒和边界护卫。写作一般都是向内探索灵魂深度的危险之旅，带回来的万能药就是一个好故事。我们缺乏自信或者搞不清目标就是让作品失色的阴影，作家自己或者编辑的主观评判可能成为貌似挡住去路的边界护卫。突发事件、电脑故障、对时间的把握和自律不够都会像骗徒一样折磨、奚落我们。不切实际的成功梦想和分散注意力的事物就像变形者一样引诱、困扰、迷惑我们。截止日期、编辑修改和发售作品就像考验和磨难一样，我们看上去死掉了，但又经过复活，继续写作。

但不要放弃希望，因为写作是一种魔法。即便最简单的写作行为也有着超凡的力量，涉及心灵感应。想想吧：我们在一张纸上按照一定顺序做一些抽象的记号，而一千年以后另一个世界的人就能知道我们最深的想法。时空的界线，甚至是死亡的局限都能被超越。

很多文化都相信，他们的文字绝不仅仅是交流信息、记录事物和回忆历史的符号。他们相信，文字是强大的魔法符号，可以用来施展法术和预见未来。北欧古代符文和希伯来语字母都能构成单词，但同时也是具有宇宙深意的符号。

这种魔法意义在我们教孩子操纵字母组成单词时也会用到——单词“拼写”（“spelling”）。当你正确地“拼写”（spell）一个单词时，你其实是在施展法术（spell），将意义和力量赋予这些随意的抽象符号。我们会说“棍子和石头会打碎我的筋骨，但语言却没法伤我”，但这句话明显是错的。我们知道，语言具有伤害和治疗的力量。信件、电报或电话里简单的语言能像锤子一样给你打击。它们只不过是语言——写在纸上或者飘在空中——但“有罪”、“准备、瞄准、开火！”“我愿意”和“我们愿意买你的剧本”这样简单的语言能够约束我们、向我们宣判，或是带给我们快乐。它们的魔力能够伤害或者治愈我们。

语言的治愈力量是它最具魔力的方面。作家有成为医师的潜力，就像古文化里的萨满巫师或药师一样。

作家和萨满巫师

萨满巫师也被称为“受伤的医师”。跟作家一样，他们因为梦境、幻觉或独一无二的经历而成为了特殊的人。萨满巫师跟作家一样，通过经历可怕的磨难来为工作做准备。他们也许生着重病，或者从悬崖跌落，几乎把每块骨头都摔断了。他们被狮子咬过，被熊抓过。他们被撕成碎片，又用一种新的方式被组装回去。在某种意义上说，他们在死亡之后重生，这一经历给他们带来了特殊的能力。很多作家被生活以某种方式击碎之后，才成为了作家。

被选择成为萨满巫师一般都是因为特殊的梦或幻觉，在梦里，神明或精灵会把他们带到另一个世界，他们会在那里接受磨难。他们在桌子上被拆开，所有的骨头都被移除或折断。他们眼看着自己的骨头和器官被分开、烹调，然后用一种新的顺序重新组装在一起。他们就像收音机一样被调到了新的频道上。现在，他们作为萨满巫师可以从其他的世界接收信息了。

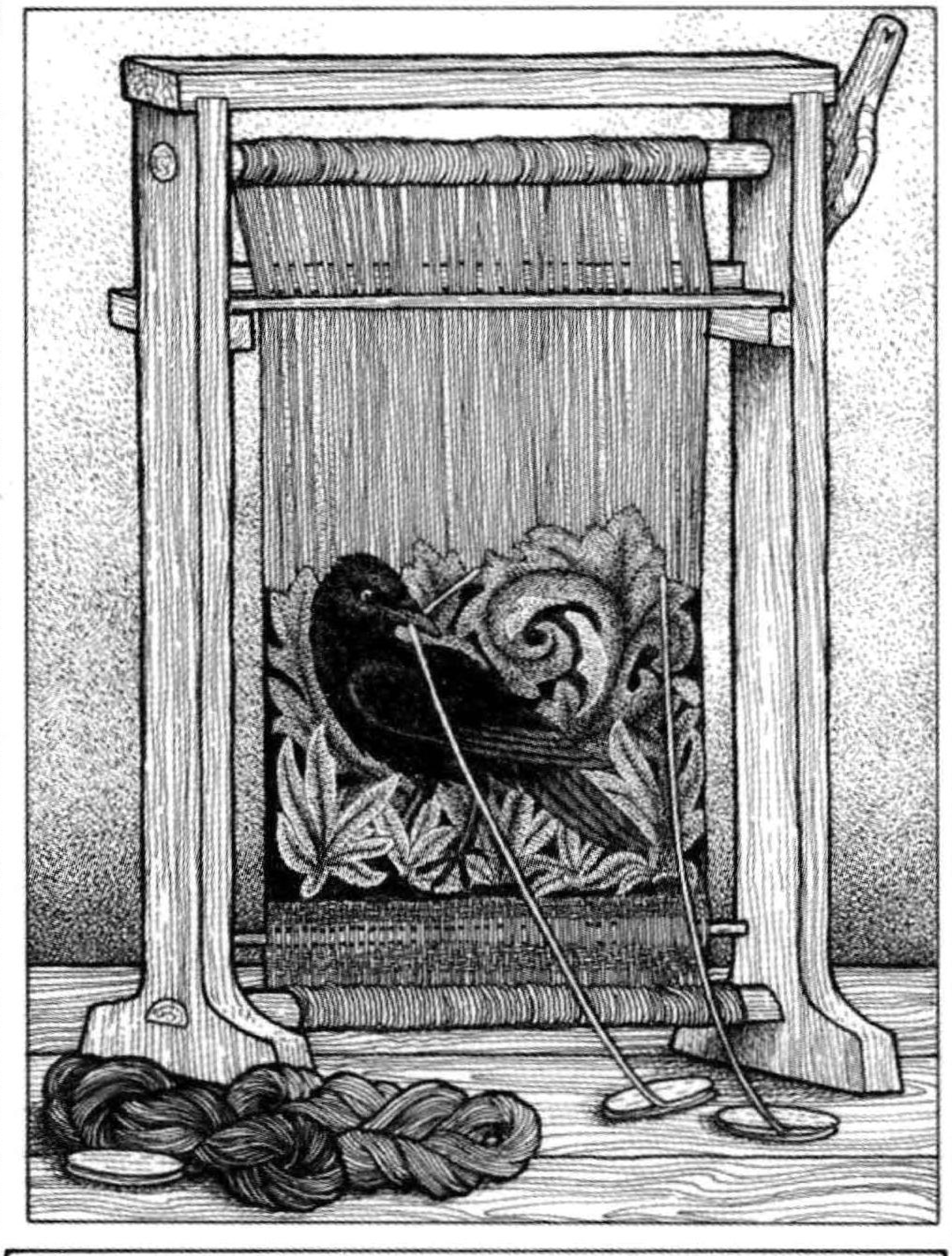
他们带着新的能力回到部落。他们具有去其他世界并带回故事、象征的能力，或是带回可以引导、治疗、给予生命意义的神话故事。萨满巫师听部落的人讲述混乱而神秘的梦，以故事的形式还给他们正确生活的指南。

我们作家也有萨满巫师般的神性能量。我们不仅能去其他世界，还能创造全新的时空。我们在写作的时候会在想象中真的去这些世界。所有认真写过东西的人都知道，这就是我们需要独处和集中精力的原因。我们真的会去到另一个时空。

作为作家，我们不仅作为空想家到其他世界去，我们还会像具有魔力的萨满巫师一样，把这些世界装到瓶子里，用故事的形式带回来和大家分享。我们的故事有治疗的能力，能让世界焕然一新，还能给人们隐喻，让他们更好地理解人生。

当我们作家在现代的故事里使用英勇原型和英雄之旅的古老工具时，我们站在古代神话创造者和萨满巫师们的肩膀上。当我们用神话的智慧治疗别人时，我们就是现代的萨满巫师。我们问着神话里面超越时代的幼稚问题：我是谁？我从哪儿来？我死的时候会发生什么？它的意义是什么？我适合哪里？我在自己的英雄之旅上去向何方？

附　录



故事是活的

故事是活的

“创造性的幻想是所有人类作品的源头。

那么我们有什么权利轻视想象呢？”

——荣格

“想让你猜我的名字，因为很高兴见到你，

但我游戏的本质就是困住你的谜。”

——滚石乐队《对魔鬼的同情》[1]

命题：故事是活的、有意识的，会对人的情感做出回应。

当迪士尼公司在20世纪80年代进行重组的时候，我被叫去重新评价世界上主要的童话故事，寻找潜在的动画片题材，就像迪士尼动画片对欧洲民间故事的生动阐释一样——比如格林兄弟的《白雪公主》和《灰姑娘》、佩罗的法国童话故事集里的《睡美人》。这个机会让我重新进入我心里的实验室，去研究沃尔特·迪士尼还没来得及搞定的那些我儿时的老朋友，比如长发公主和侏儒妖怪。对我来说，这还是一个从不同的文化中收集各种各样不同故事的大好机会，分析相同点和不同点，从大量的样本中

① *Sympathy for the Devil*。

提取叙事的基本元素。

我这个成人游弋在一般被认为是儿童文学的故事当中时，我获得了一些关于故事——人类头脑强大而神秘的创造——的坚实结论，比如说，我开始相信故事具有治愈的力量，它们提供人类行为的示范，从而帮助我们处理困难的情感问题。在某种意义上，这或许类似于我们在某一人生阶段进行的斗争，它会给我们启示，让我们尝试一种新的人生策略，我相信故事对于人类这个种族来说具有复活的价值，故事是人类进化的重要步骤，让我们可以用隐喻的方式进行思考，并且用故事的形式传承整个种族积累的智慧。我相信故事就是隐喻，人们可以与故事中的角色相比较，从而度量并调整自己的人生。我相信大多数故事基本都可以比喻为旅程，好故事至少包括两种旅程，外部的和内心的。外部旅程是指英雄试图做一件困难的事或者取得什么东西，而内心旅程是指英雄面对精神危机或性格考验，随后发生转变。我相信故事是指引方向的工具，就像罗盘和地图一样给我们方向感、中心感、连通感、更多的意识，以及更多对于自身身份、责任和我们与世界的关系的了解。

然而，在所有我对故事的理解当中，对打造商业电影故事最实用的一种理解是：故事是活的，具有意识，能够对人类情感和愿望做出反应。

我以前一直怀疑故事是活的，它们看起来具有意识和目的。就像生物一样，故事有它的计划，它们想从你身上得到些什么。它们想让你清醒，让你更有意识、更具活力。它们想借着娱乐的伪装给你上课，在消遣的伪装之下，故事想改变你，通过展示道德困境、斗争和后果来树立一点你的人格。它们想办法在小的方面改变你，通过比较你和角色们的行为让你更人性一点。

在我们熟悉的童话故事当中，经常能见到具有生命、意识和目的的故事，比如格林兄弟收集来的故事《侏儒妖怪》(Rumpelstiltskin)，故事里的小矮人具有把稻草织成金子的能力和占有人类小孩的神秘欲望。这个故事在很多文化当中都出现过，小矮人的名字古怪而滑稽，比如“Bulleribasius”（瑞典）、“Tittelintuure”（芬兰）、“Praseidimio”（意大利）、“Repelsteelije”（荷兰），还有“Grigrigredinmenufretin”（法国）。

在我童年的头脑实验室中，这个故事向我提出了具有挑战性的问题。这个小矮人是谁，他的能力从何而来，他为什么想要人类的婴儿？故事里的女孩应该学到些什么？后来，作为沃尔特·迪士尼动画部交给我的工作，我重新思考

这个故事，很多谜依然存在，但这个民间传说中最深刻的智慧让我懂得故事是活的，它们会积极的对愿望、欲望和角色强烈的情感做出反应，它们总会让我们获得经验，教给我们人生的一课。

侏儒妖怪的故事

这个家喻户晓的故事开始于可爱的年轻女孩陷于危难之中，即不幸的少女原型。她的爸爸是个磨坊主，他向国王夸口说他的女儿非常有才华，她甚至能将稻草织成金子。国王脑子直，他说“我就喜欢这种才能！”他把她关在城堡的房间里，只给她织布机和一堆稻草，警告她说：如果她没有像她爸爸许诺的那样把稻草织成金子，他第二天一早就会把她杀掉。

女孩不知道该怎样办，她开始哭泣。门立刻就打开了，一个小矮人侏儒走进屋里，问她为什么哭。跟其他故事里的精灵一样他显然被她的强烈情感吸引了。当她解释她的困境时，他说他能把稻草织成金子，没有问题。他问她，如果他帮她完成了任务，她能给他什么。她交出她的项链，他立刻坐下，呼，呼，呼，在线轴上把稻草织成了耀眼的金线。

第二天早上，小矮人消失了。国王对于金子很高兴，但他出于贪婪，把小女孩关到了装有更多稻草的大房间里，再次要求她把所有的稻草都在黎明前织成金子。如果她完不成，她就会被杀死。这天晚上，女孩独自待在房间里，因为绝望而再次哭泣。小矮人又一次出现了，就像被她的情感再次召唤出来一样。这一次，为了脱离困境，她把他手指上的戒指摘下来给他。呼，呼，呼，稻草被织成了金子。

早上，国王在更大的线轴上看到稻草变成了金线，他非常高兴，但他又露出了贪婪的本性，他把女孩锁在了宫殿中最大的房间里，房间里的稻草堆到了天花板上。如果她能在黎明前把它们全都变成金子，他就会娶她；但如果她完不成任务，他就会把她杀死。在锁着的房间里，女孩的哭泣第三次引来了小矮人，但她已经没有东西给他了。于是他问她，“如果你成为王后，你能把你的第一个孩子给我吗？”

女孩完全没有想到未来，她同意了。呼，呼，呼，稻草山被织成了金子。国王收获了金子，并像承诺的那样迎娶了女孩。女孩成为王后，一年之后，她有了个美丽的孩子。

一天，小矮人出现了，要把这个孩子作为他救她命的报酬带走。年轻的王后吓坏了，她愿意给他领土上所有的财富，但小矮人拒绝了，他说“对我来说，活着的东西比世上所有的财宝都珍贵。”女孩悔恨地大哭起来，这让对人类情感非常敏感的小矮人略有迟疑。他向她提出了新的报价，如果她能在三天之内猜出他的名字，他就可以把婴儿留下。但他非常自信地说，她永远也猜不出来，因为他的名字非常不凡。

王后一夜没有睡，试图想出所有她听过的名字，她派出使者去边远的地方收集特殊名字的名单。第一天过去了，小矮人来的时候，她说出所有这些名字，但没有正确的。

第二天，她派出更多的使者到王国的边缘角落去收集奇怪的名字，但小矮人的名字还是不在其中，他笑着离开，确信他能得到那个婴儿。

第三天，王后最忠诚、走的最远的信使报告说他有所收获。他在巡游的过程中没有发现新的名字，但在一座遥远的山顶上，他路过一座小房子，房前点着火，一个长得可笑的小矮人儿正围着火堆跳舞。信使听到他叫喊一种压韵的歌谣，暴露了他的名字：侏儒妖怪。

小矮人又一次出现在了王后的房间里，确信她猜不出他荒诞的名字。然而，在猜错两次（“康拉德？”“哈里？”）之后她猜对了——侏儒妖怪！小矮人喊叫着，一定是魔鬼把他的名字告诉了她，他极度愤怒地跺着他的右脚，跺穿了地板，右脚深深的陷在了地下。他用两只手抓住另一只脚，竟然把自己撕成了两半！故事就这么突然地结束了。

对于图谋从母亲那里夺走婴儿的家伙来说，这是一个理所应当的结尾。但真的理所应当吗？

这个能进入上锁房间并有把稻草织成金子超能力的奇怪小矮人是谁呢？尽管故事之时管他叫“小矮人”或者“侏儒”，但他显然是全世界民间传说中的精灵之一，或许是小精灵或者守护神。可能说书人故意回避他的身份，因为精灵对于自己的名字和身份非常敏感，他们以此而著名。但中世纪听故事的人会立刻认识到这个小矮人是精灵世界里来的。跟那个世界里的其他居民一样，他只会在想出现的时候，在某些人的面前出现。而且和其他精灵一样，他也对人类的孩子感兴趣，容易被强烈的人类情感所吸引。

从古时开始，人们把精灵与一定的悲伤联系在了一起，或许是因为他们缺

乏一些人类天生的东西。根据一种理论，他们没法孕育自己的孩子，所以会迷恋人类的孩子，有时会在夜里去绑架他们，就像莎士比亚的《仲夏夜之梦》里，精灵王后诱拐了印度的小王子作为自己的玩物。有时，精灵从摇篮中偷走孩子，替换成木块或者被称为丑孩子的没有灵魂的替代品。

精灵对情感的感受能力可能跟我们的很不一样，因为他们看起来对我们的情感爆发很好奇，他们会被其吸引。他们好像存在于一个平行的空间里一样，但会被强烈的人类情感召唤进我们的世界，就像魔鬼和天使都会被充满情感能力的仪式和祈祷召唤来一样。一些权威说法是，精灵没法理解爱或者悲伤之类的简单人类情感，但他们对自己缺乏的东西具有强烈的好奇心。

我作为一个成年人重新经历了《侏儒妖怪》的故事，我惊讶于女孩绝望的泪水能立刻召唤出小矮人。女孩的哭泣暗示着一种愿望——呼唤救援。如果赋予它语言，就是“请把我救出去吧！”看起来精灵世界的居民会被人类情感所吸引，特别是当人类情感凝聚成愿望的时候。在这个故事里，愿望就是从危机绝望的情形中逃脱出来。在童话故事的因果逻辑中，女孩洒落的泪水是一种积极的行为，产生了积极的结果。她通过哭泣，承认了自己的无力并且向我们周围的灵魂世界发出了信号。

“难道没有人具有我爸爸声称的魔力吗？谁能把我从这个不舒服的地方弄出去？”而故事听到了她的信号并且对她做出回应，送出信使——一个超自然的精灵，他有能力满足她没有说出的愿望，帮她逃走。

然而，你总会发现圈套。脱离困境的代价非常的高，从项链和戒指之类的物质财宝逐步升级为生命本身。可是现在，女孩根本不想那些。生孩子显得很遥远。当她有孩子的时候，她可能会想出办法，或者小矮人会径直离开。她为了逃离那个房间，逃离国王怒火带来的危险，不管风险是什么，她都会同意。 她逃离的愿望表现为强烈的情感爆发，换来了小矮人并开启了冒险。

许愿的力量

我开始意识到，许愿可能是讲故事的一种基本原则。几乎所有的英雄都会出现在困境或者逆境之中，大都会希望逃离或改变这种状况。在很多电影的第一幕里，愿望会被清楚地说出来。在《绿野仙踪》里多萝西的歌《跨越彩虹》就是逃到无忧无虑之地的愿望。在《迷失东京》[2]里斯嘉丽·约翰逊[3]扮

② *Lost in Translation*, 2003，两个婚姻不甚如意的男女在陌生的国度里相遇，这会给他们的生活带来何种影响?

③ Scarlett Johansson，以性感著称的美国新生代女演员。

演的角色在第一幕里用台词表达了电影的主题，她在日本饭店的酒吧里遇到了比尔·默里[4]扮演的角色，她对他说，“我希望能睡一会儿”，这象征着对灵魂和情感空间的愿望。

在故事的开始阶段表达愿望——即便是无足轻重的愿望，对观众具有重要的导航功能。它给故事提供了一句有力的贯穿性台词或曰“欲望台词”，将英雄体内和周围的力量组织起来，达成一个明确的目标，即便这个目标会在后来被重新审视和定义。许愿自动把故事分成了明确的两极，让帮助和阻止英雄达成目标的势力发生冲突。

如果愿望没有被角色表达出来，它可能会被角色的悲惨境地暗示出来。强烈认同危机中角色的观众会自己许下愿望，希望英雄幸福、胜利或自由。观众自己会和故事中两极分化的势力结盟。

不管愿望有没有说出来，故事都会听到它，就像被愿望里蕴涵的剧烈情感吸引了一样。卡尔·荣格的房门上刻着一句拉丁语箴言，“Vocatus atque nonvocatus, deus aderit”，可以大致翻译为“无论召唤与否，神明都会出现。”换言之，如果情感的状态对头、需求巨大，内心就会发出改变的呼喊——说出或没有说出的愿望将启动故事和冒险。

一般来说，故事对人类愿望反应是送来信使（有时候就像侏儒妖怪一样是个有魔力的小人），但他一定会把英雄引入一种特殊的经历里，我们称其为冒险——让英雄和观众有所收获的一系列挑战。故事提供恶人、对手和伙伴来挑战或帮助英雄，讲授故事中的道理。故事会设下道德困境来考验英雄的信仰和性格，他鼓励我们依照戏里的角色来度量自己的行为。

冒险有一种特质：让人无法预料。故事就像是把戏一样。精灵角色经常是故事的代理人，他们用迂回、间接、略显淘气的方式给英雄设下一系列难以预料的障碍，挑战其做事的方法。故事一般都会满足英雄的愿望，以一种难以预料的方式，他给英雄上了人生的一课。很多人生的讲义都可以归纳为“许愿的时候要小心”，无数的幻想故事、爱情故事和励志故事里都有这一课。

想要 VS.需求

④ Bill Murray，美国喜剧演员。

愿望就像触发装置一样，故事喜欢通过它来组织事件，让英雄被迫进步，

达到更高的认识水平。一般来说，英雄希望的东西是他当时疯狂想要的，但是故事教给英雄向远看，看他真正需要的东西。英雄可能觉得他想要赢得比赛或者找到财宝，但实际上，故事表现出他需要上道德的或情感的课程：如何成为一个善于协作的人，如何更加变通和善于宽恕，如何坚持自己。在满足最初愿望的过程当中，故事提供了让人汗毛直立、具有生命危险的事件，挑战英雄，使其改正自身性格中的某种缺陷。

故事给英雄达成目标设置了重重障碍，可能看上去对英雄怀有敌意。故事的目的可能看起来是要从英雄那里拿走某样东西（比如生命！），但实际上，故事的真正目的是充满善意的，比如提供英雄所需要的道德课程，填补英雄人格的缺失，或者帮助他理解世界。

课程的传授方式是特别而仪式化的，反应了我们称之为“不但……而且”模式的普世原则。“不但……而且”是一种语言元素，一种在《易经》和塔罗牌之类的“算命”系统里提供信息的方式。“不但……而且”的意思是：你完全理解这里的真相，但这个真相还有你可能不了解的一个维度。故事会通过角色的行动告诉你，你的习惯不但阻碍着你，而且如果你继续在这个方向上走下去，你的习惯会将你毁灭。或者，故事会告诉你困境不但会让你困扰，而且也会成为你最终胜利的必经之路。

在拉乔斯·埃格里举的著名例子“那部苏格兰剧”[5]里，论称麦克白无情的野心将不可避免地导致他的毁灭。但麦克白在开始的时候不这么想。他只觉得无情的野心也能带来权力和王位。但这个故事被麦克白对权力的渴望而赋予了生命，用“不但……而且”的形式给他上了一课。野心不但会带来王权，而且也会导致麦克白的毁灭。

律师们都知道，“但是”和“然而”这两个词对设计条款和条件来说非常有用，同时也是措辞叙事的强大工具。一个故事就像一个长句子或者段落，英雄是它的主语，英雄的目标是宾语，英雄的情感状态或实际行动是动词。“他想要某样东西，为了它而做出了某种行动。”“不但……而且”这一概念把“但是”或“然而”引入了那个句子。“他想要某样东西，为了它而付出了某种行动，但是发生了意想不到的后果，迫使他为了生存去适应或改变。”

好故事的目的是让观众和英雄一起许愿。故事通过“认同”的过程达到这一效果——让英雄惹人同情，成为可以被谅解的判断失误的不幸受害者。

⑤ 匈牙利裔美国理论家拉乔斯·埃格里写就了著名的《编剧艺术》。他在其中分析了莎士比亚的《麦克白》。这里以“那部苏格兰剧”代指该剧，是源于戏剧行业的迷信——认为在剧场里直呼麦克白的名字会带来厄运。

优秀的叙事者会创造招人喜欢的英雄，或者赋予英雄人类共通的冲动、欲望和缺点，从而让观众投入到角色的命运之中。“理想的状态”是在某种情感连接下，发生在英雄身上的事情也会发生在观众身上。在戏剧中活跃着的不仅是故事和英雄。观众也是剧中人，他们投入情感，非常希望英雄取得胜利、获得成长、死里逃生并且事业有成。如果英雄的愿望无法实现或者需求无法得到满足，观众则会认同危机中的英雄。

对于很多人来说，英雄的愿望能够带来很强的认同感，因为我们所有人都秘密的怀揣着自己的愿望和欲望。实际上，让我们的愿望得到满足，便是我们看电影、电视和读小说的主要原因之一。大多数讲故事的人其实做的是满足愿望的工作。从主题歌《向星星许愿》到《睡美人》和《灰姑娘》里满足愿望的仙女教母，再到《阿拉丁》里满足三个愿望的神灯，整个迪士尼帝国都建立在愿望信仰的基础之上。好莱坞的决策者和畅销小说作者有着共同的愿望：了解观众和读者的秘密心愿，然后满足他们。最近这些年，受欢迎的故事满足着尽人皆有的愿望：走在恐龙世界里、踩在外星土地上、在神话的领域或过去的时空里寻求刺激的冒险，还有超越时间、空间和死亡的界限。所谓的“真人秀”以夜夜笙歌的方式满足人们的愿望，给普通人带来被千百万观众注视的刺激，还有出名和致富的机会。政客和广告商把玩着公众的愿望，许诺提供安全、心灵的平静或者舒适。好莱坞惯用的一种技巧是提出问题“你可曾希望你能——”（飞翔、隐形、回到过去改正错误等），把故事中英雄的欲望和很多人的强烈愿望连接到了一起。

观众的愿望

思索观众对自己和故事中英雄的愿望会给你带来好处。作为作家，我们和读者、观众玩儿着把戏。我们通过角色激发强烈的愿望，然后用故事的大部分时间阻挠这个愿望，让角色们看起来永远无法得到自己想要的或需求的。一般在结尾的时候，我们满足这些愿望，并且展示愿望达成所需要的奋斗和坚韧不拔，还有对愿望的重新思考——有时候，欲望会从英雄想要的东西转移到他所需要的东西。

如果我们让观众的愿望落空，则会冒很大的风险。观众有看到英雄最终幸福或圆满的愿望，否定这些愿望的电影可能在票房上不会很好。英雄得到与其奋斗相称的报酬，恶人受到与其导致他人痛苦所相当的惩罚，观众就会在内心

欢呼诗化的正义。如果这种诗化的正义感受到侵犯，如果回报、惩罚和教训跟观众对角色的期待不同，观众就会觉得故事有些不对劲，没法获得满足。

观众对英雄对恶人都有期望。我母亲是一个睿智的大众电影与书籍评论家，我记得，当恶人对荧幕上的英雄做出特别恶毒的事情时，她小声嘀咕着“我希望他死得很惨”。如果影片没有给恶人适当的诗化命运，她就会失望，这部电影在她写的书里就会获得负面评价。

让观众欲望落空的策略偶尔也是有效果的，它挑战观众的预期、反映了残酷的世界观，抑或将悲剧和厄运作为一种警告描绘给观众。比如说，在小说和电影《长日留痕》里，一个英国贵族的管家在一生中都没能与他人建立情感的联系。我们可以说，他的愿望就是严格的控制自己的生活，决不让步。这掩盖了深层的欲望——与他人建立情感和身体接触的需求。观众产生了让他幸福的强烈愿望，希望他在晚年抓住机会，与人亲密接触。然而，由于他的悲剧性格，他没有抓住改变的机会，影片的结尾有这样的感觉：尽管他得到了自己想要的（隐私和控制），但他永远得不到自己需要的，或者我们对自己和他的期望。这个故事对我们来说就像警世恒言一样，我们如果不抓住人生给我们的机会，我们就会独自品尝失败的苦果。在这个故事里，我们会意识到，如果不打开心扉迎接爱的机会，我们也会得到同样的悲惨结局——这种感觉取代了我们看到他幸福的愿望。

许愿给很多故事带来了生命，但它只是激活故事中情感脉络的动词之一。愿望必须翻译成行动，梦想必须成真，否则故事或者人生就会停滞、陷在不切实际、没完没了的白日梦幻想之中。许愿很重要，因为它是精神状态金字塔的基石，是对种子长出参天大树的期望。许愿构成了故事的最初动机，或是某人人生新阶段的开始。“许愿的时候要小心”适用于很多的情况，一个又一个故事告诉我们许愿是想象力的强大化身。很多故事在不停地证实着想象力极为强大，尤其是化身为愿望的时候，但它也很难控制。对于我们愿望诉求的客体（特品、爱人、情况或结果），愿望和想象会合力在我们的头脑中创造出图像，栩栩如生，召唤英雄开启冒险，按照它的指引不加怀疑、充满兴趣地让愿望成真。只是在开始的时候，愿望的图像可能微弱而模糊，或者具体但极端理想化和不切实际，都是在没有经验的情况下对未来的幻想。

但为了让故事或人生发展，有必要捅破幻想的泡沫并把许愿转化成行动——到达金字塔的上一层。电影的实质其实就是导演的命令“开拍”，行动吧，演员。

“演员”（Acter）这个词在英语里意味着“行动的人”，梦想和愿望必须在现实的严酷考验中通过行动得以检验。

从许愿到意志

遭遇冲突和阻碍能够迫使角色进化到情感金字塔更高的一个阶段上——意志，它和许愿是截然不同的两种精神状态。武术和古典哲学教人们产生强烈的意志，这样愿望能转变为行动，这样即便在受到牵扯或阻碍时，处于成长和完善过程中的人格能够迅速回到原有的路线上。愿望经过浓缩和集中成为一步步达成目标的坚实意图，这即是意志。在第一道阻挠面前愿望有可能会消失，但意志会坚持下来。

意志是一种过滤器，把承担成长的责任并且为真正的改变付出代价的人和把只会许愿的人分开。在集中的意志之下，角色可以承受人生的打击和阻碍。跟故事一样，武术大师通过打击和打倒学生使其更加坚强，从而加强他的意志。充满挑战和压力的情形不断出现，使发展中的人变得更加具有弹性，并且习惯于冲突和对抗，有决心克服一切障碍。

跟许愿一样，让意志产生行动会引出各路势力。意志产生的强烈行动向全世界发出信号：这个人想要某样东西而且愿意为了它付出高昂的代价。这样的宣言会召唤出所有伙伴和对手，他们会在不同的层面让英雄成长。

跟许愿一样，意志必须有所控制。获得权力的意志可能会很危险，过强的意志会压倒弱者，使其成为受害者。但强大意志的发展阶段比简单许愿更进了一步，是人格发展当中必要的阶段。

需求和意志是有关联的。它们都是从许愿或想要当中进化而来。一旦你超越了许愿阶段，知道你的需求真正是什么，你就能把模糊的愿望聚集成更加浓缩的意志行动。为了达成清晰而实际的目标，人格的各个方面都会被联合起来。《侏儒妖怪》里的小女孩，开始的时候是一个被动的受害者，她只会独自坐在房间里痛哭，希望自己能够出去。当她稍微长大点之后，她意识到需要保护自己孩子的生命，她产生了意志，而且不断地发挥自己的意志，直到达成目标。

电影和幻想小说中的语言——尤其是迪士尼各类作品中的语言——倾向于展现许愿的魔力，但一般会止步于此，对于情感金字塔上层的部分仅仅暗示却

未明说。一般来说，幻想小说只会探讨许愿是如何发挥作用的，发展“许愿的时候要小心”这一思路：愿望不得不根据现实情况被改进或重塑，不一定会进化到更加强大和集中的精神状态——对后果的抑制。有时候，整个故事会停留在愿望模式里，不以发展出强大的意志为结局，而是产生了新的愿望，仅仅是把未经浓缩的欲望从一个对象转移到了另一个对象上。

许愿和意志可以是自私的精神状态。毫无疑问，人类情感发展的金字塔上也有其他更高的层次，可能包括学会爱、学会同情他人，或者在一些心灵的故事里学会完全超越人的欲望并融入更高级的意识状态。但是，许愿与其进化后的阶段——意志——对于讲故事的人来说是重要的工具，也是所有人必不可少的发展阶段。特别是许愿，它会给故事生命和意识，开启冒险，让我们获得宝贵的生存经验。

另外，再说说可怜的侏儒妖怪，因为得不到小孩，他就把自己撕成了两半。他为什么这么做？故事的结果看起来并不公平。不错，他是想从母亲那里夺走孩子，但如果他有权利这么做呢？王后不是一个好母亲，她曾用自己孩子的生命换取自己的自由；国王想必是孩子的父亲，残暴的他无法成为孩子的榜样，因为他曾经威胁着砍掉未来妻子的脑袋。从我们知道的信息来看，侏儒妖怪反而比他们更适合做孩子的家长。侏儒妖怪最终没有得到这个孩子，因为年轻的王后达成了他提出的貌似不可完成的条件，但如果他有权利去看护孩子呢（而且不是因为他和她那晚达成的口头协议）？说到底，在那三个夜晚，稻草都被织成金子之后，在空空的房子里他与尚未成为王后的少女还发生了哪些故事呢？

思考

1. 你能否举出角色在故事开始时许愿的例子？说说故事是如何满足（或者没有满足）这个愿望的。

2. 在你的人生当中，许愿起到了怎样的作用？你是否觉得许愿的时候要小心？为什么？

3. 你短期和长期的愿望分别是什么？你如何把它们转化成意志或行动？你故事里的角色又会怎样做？

4. 你能否想到一个例子，故事中角色的愿望得到了意想不到的结果？以某

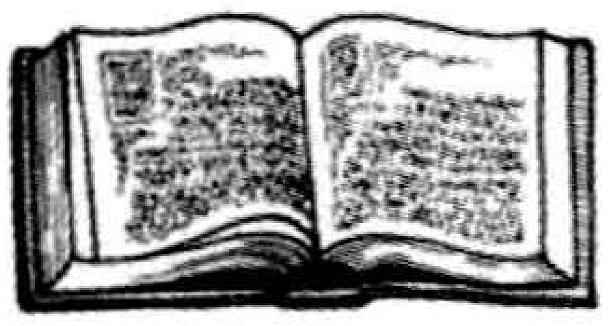
人对某事许愿的思路写一个故事。

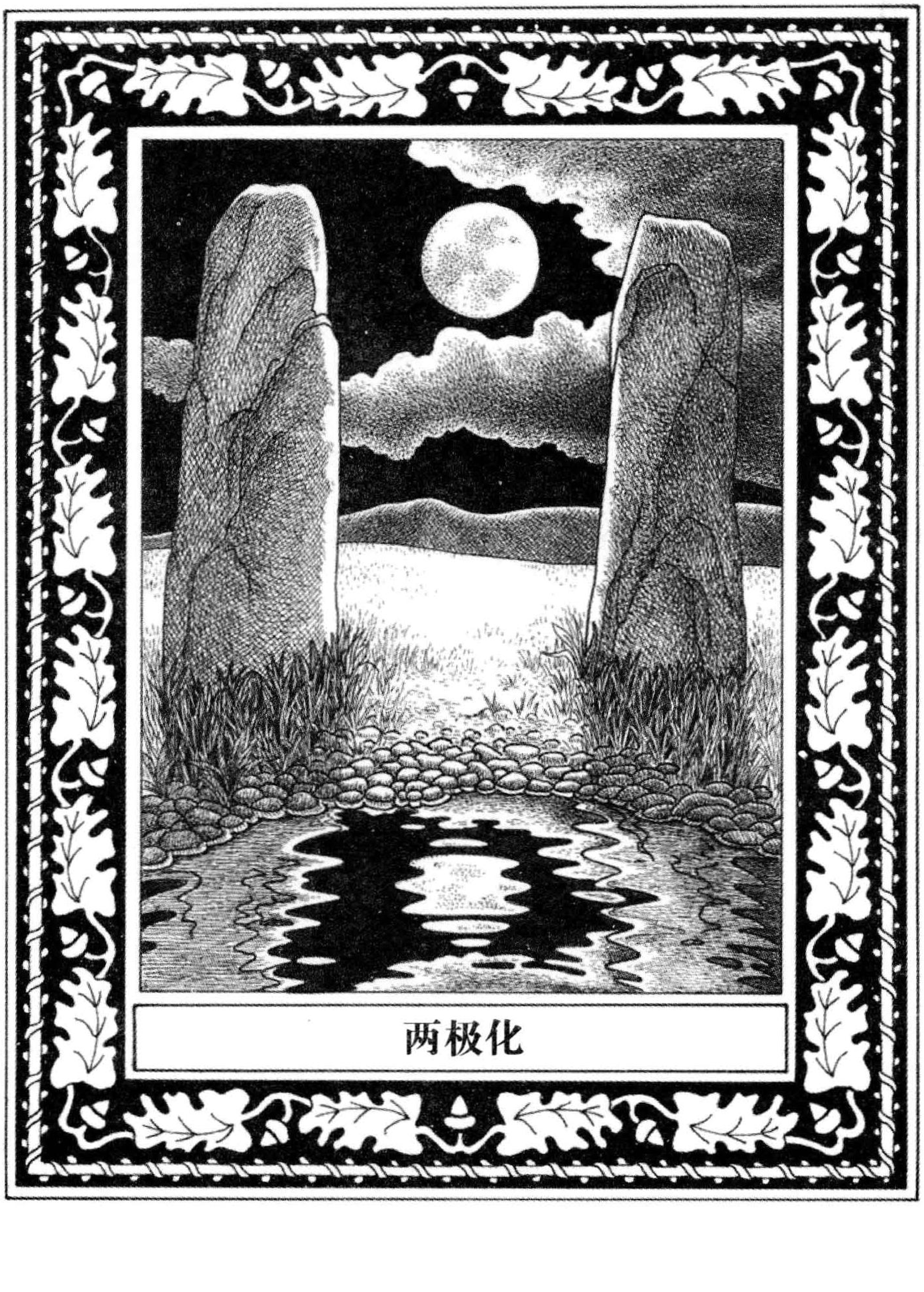
5. 在其他的经典童话故事和神话中，是否有表现或暗示出来的愿望？这些愿望是如何得到满足或否定的？利用许愿这一概念写一个童话或神话的现代版本。

6. 阅读一个神话、看一部电影、读一本书并且分析其故事所满足的人类共通的愿望。你笔下的故事表达了哪些人类的愿望？

7. 是否存在宿命或命运？它们对你来说意味着什么？在现代生活里，它们还有作用吗？

8. 围绕许愿这一概念进行思考。把“许愿”这个词写在白纸的中央，然后把所有你许愿过的或现在正期望的事物写在周围。看看是否出现了某种模式，你的愿望切合实际吗？如果你的愿望满足了会怎样？是什么让你无法满足自己的愿望？对角色做同样的练习。他或她的愿望是什么？他们如何为了达到目标而把许愿转化为意志？





两极化

两极化

"臻于单一性的学生，将转向二元性。"

——伍迪·艾伦

英雄之旅反复出现的一个特点就是：故事倾向于两极化，就像自然和电磁里基本的两极一样。两极化将现有的元素整合到对立的阵营里，特点和方向迥异，故事会通过两极化产生能量或发挥力量。两极化是讲故事的一种基本原则，它受几条规则的制约，但能够产生无限的冲突、复杂性和对观众的吸引力。

故事需要统一、完整的感觉让观众觉得满足和圆满。它需要单一的主题——一根龙骨把故事整合成连贯的作品。但故事也需要二重性，在二元的维度里产生张力和发展的可能。只要你选择了一种思想或一个角色来贯穿整个故事，你其实在同时创造了它的对立面——相反的思想或者对手，从而产生了二元或两极化的系统，在双方之间操控能量。统一引起对立，一的存在暗示着二的可能。

只要你想象空间中有两个点，你就等于在它们之间划了一道力量线，产生了互动、交流、协议、发展、情感和冲突的可能。

如果你的故事是关于信任这一点的，怀疑的可能性就会立刻出现。怀疑对于考验和挑战信任这一概念是必不可少的。如果你的主角想要某样东西，一定有人不想让他得到，通过反对他来显示英雄

内心隐藏的人格。如果不是这样的话，就没有故事可讲了。我们喜欢《非洲女王号》[1]和《为戴茜小姐开车》[2]之类的两极化故事，喜欢看两个强劲角色的对抗，而我们也喜欢看另一种两极化的故事：生活的重要原则把角色分到了拔河绳子的两端，他们会在责任和爱之间，或是复仇和宽恕之间拉扯。很多关于娱乐界的故事都像《巴迪·霍利的故事》[3]，被忠诚和野心两极化。一边是英雄对从小到大在一起的团队的忠诚，一边是抛弃这些人从而获得更大成功的野心。

两极化的系统



英雄之旅的每一个方面都至少在两种意义上两极化了：单个元素内心和外部的维度与正面和负面的可能。就像磁场的两极特性能够产生电能一样，故事里的两极化就像发动机一样，能够引发角色的张力和发展并激发观众的情感。

我们生活在两极化的宇宙之中，这既是我们周围的物理事实，也是一种根深蒂固的头脑习惯。在物理层面，我们被日与夜、上与下、地球与太空、内部与外部这些真实的两极所支配着。我们的身体也是两极化的，四肢和器官都分左右两边，大脑的左右两区承担着迥异的责任。作为一个种族，我们也是两极化的，有两种基本模型：男人和女人。生与死、老年与青年之类的两极化分类也是所有人都不能无视的现实。

宇宙本身看上去就是两极化的系统：物质与能量、物质与反物质、带着正电或负电的离子、电磁中的正极和负极。整个银河系就是一个由星辰和气体构成的两极化的大转盘，它具有明确的南极和北极，也有磁场的两极。另外，整个现代电脑科技的体系都源于简单的二元系统——0 与 1——从这么简单的两极当中，能够产出无限的计算能力。

两极化是一种非常普及的思维习惯。我们一般都会觉得问题的答案分对错、说法分真假、人分善恶（又分正常与非常）、事物分真假、你我分敌友。有时候这些分类是有用的，但它们也会有局限、没法反映真实情况。在政治和措辞里，两极化是有力的手段，让领袖和鼓手通过人为手段将世界分为“我

① *The African Queen*，1951，第一次世界大战期间，保守多疑的女教士被迫和性格粗鲁的酗酒商人同乘一舟，因为个性迥异，这对男女一直无法安然相处，直到一艘敌国战舰出现在他们面前。

② *Driving Miss Daisy*，1989，关于两主仆之间普通而又温情的故事。

③ *The Buddy Holly Story*，1978，关于英年早逝的摇滚天才巴迪·霍利的故事。

们”和“他们”，从而调动怒气和热情——这其实是把世界简单化，使其更容易应付，但这种两极化忽略了很多中间的和别样的观点。

然而，两极化是人类关系中的真实现象，也是讲故事时激发冲突的重要引擎。处于各种关系中的各个角色非常倾向于两极化，这是它们在冲突中成长与学习的过程。两极化具有一定的规则，善于讲故事的人会本能地发挥他们的戏剧潜能。

两极化的规则

1. 对立面产生吸引力

从很多方面来看，故事就像一块磁铁，具有神秘而隐形的吸引力。两块磁铁只要位置合适——一块磁铁的南极对着另一块的北极——就会强烈地相互吸引，同理，两个截然不同的角色会被对方强有力地吸引。他们的分歧相互冲突，吸引并保持着观众的注意力。

一对恋人、朋友或伙伴会被对方吸引，因为他们会使对方更加完整。或许一开始的时候会产生冲突，因为他们具有不同的特质，但他们又发现各自需要对方身上的东西。人们会下意识地寻找能与自己的优点和弱点相平衡的人。

英雄和恶人会在斗争之中绑在一起，他们因为情势所迫走到了一起，但以完全不同的、两极化的方式处理问题，显示了人类在紧急情形下截然不同的反应。国家会因为对现实极端不同的认识而产出两极化的冲突。

2. 两极化的冲突吸引观众

一般来说，两极化的关系会产生冲突，处在两个极端的角色们会相互试探并挑战对方的边界、对世界的理解和生存的策略。这永远让我们着迷。就像磁能一样，冲突具有吸引力，会自动地吸引观众的注意力。磁铁或者磁化的物体具有吸引铁和镍之类的金属。同理，充满两极化和冲突的情形会吸引并集中观众的注意力。

3. 对立产生悬念

对立不仅会引发冲突而且能产生关于冲突后果的悬念。哪种世界观会最终取得胜利？哪个角色会占上风？谁会活下来？谁是正确的？谁会赢，谁会输？当角色在对立面当中做出选择时，会产生怎样的后果？两极化的系统会先声夺

人，因为我们都认为人生是在矛盾和冲突间左右摇摆的，我们在同一时刻会被多种对立朝不同的方向拉扯着，比如丈夫和妻子、家长和孩子、员工和老板、个人和社会。我们会饶有兴趣地看着两极化的情形会产生怎样的结果，寻找在我们自己的生活中应对这些挑战的线索。

4. 对立面能够自身反转

在两极化的戏里，两边的冲突会在几轮之后升级，把两个人拉到一起的力量也许会产生反转，从吸引力变成斥力。两块吸在一起的磁铁只要有一块被翻过来，它们就会相互弹开。它们刚才还在被对方强烈地吸引着，很难把它们拉开，但在顷刻间就变得极度难以相互接近，期间的强大力量就是斥力。

电场和磁场的有种神奇的特点：它们的电极或磁极能够产生突然的扭转。在交流电的系统里，电流的方向会在正负之间反复跳跃，每秒钟会有五六十次之多；而天体的磁场则会以某种神秘的频率调换磁极。出于某些难以理解的原因，太阳的巨大磁场大约每十一年就会反转正负极，产生巨大的辐射风暴，像隐形的海啸一般席卷地球，影响全世界的通讯和电子产品。科学家们认为，在数千年的过程中，地球的磁场也经历过多次的正负极反转。据推测，在很长的时间里，地球上的磁铁和罗盘都曾是指向南方的。如此大规模的正负极反转，看上去和星球的生命循环息息相关，就像巨大的心跳一样。

这样的反转也是故事生命循环的一部分。它可能是某场戏里注意力或能力暂时、快速的反转，也可能是故事的主要连接点或转折点。在一场戏里，恋人之一可能会获取新的信息从而扭转态度，这时两极间的快速变化就有可能发生，比如从信任到不信任，或者从被外表所吸引到厌恶。这条信息也许其实是错误的，仅仅是临时的挑战，但它在连接这两个角色能量线上产生了张力，而张力会带来好的戏剧效果。

5. 命运的反转

故事当中正负极的反转可以表现为角色命运的突然转变，运气或情形的改变可以让情势转危为安或者相反。一个好故事里的主角，至少会有三四次这样的反转，甚至更多，多到每场戏都是为反转而设计的。实际上，故事的每场戏里都让一个角色产生至少一次反转，这倒恐怕是一种最低要求。权力的转换、弱者挺身反抗恶势力、成功的运动员遭受了命运的打击、某人撞上狗屎运或者倒霉被雷劈，这些都是正负极的反转，它们给故事带来了节奏感和运动感。反

转可能会成为刺激而难忘的时刻，比如《诺玛·雷》[4]里工厂里的工人组织起来的场景。

亚里士多德的突转概念

在《诗学》里，亚里士多德描述了突转这一基本的戏剧手段，他称其为"peripeteia"——这涉及亚里士多德学园里的"peripatoi"，即走廊。他和学生在走廊里边走边说，在往返的走动中产生思想。或许他在用建筑结构来展示自己的逻辑：他们在走廊中朝一个方向行走时努力论证一种想法，然后，他们在往回走的路上彻底推翻它。

亚里士多德认为，主角所处情境的突然反转会让观众产生怜悯而恐惧的情感——这就是戏剧希望引发的情感：怜悯不该承受厄运的人，并对类似厄运会降临到我们头上感到恐惧。故事把类似于我们的人置于危局之中，令其命运在其间反复反转，从而掌控了我们的情感。想想《巴比龙》[5]、《莎翁情史》和《怒海争锋：极地远征》[6]之类影片中的命运反转，令人同情的角色在安全与危险、胜利与失败之间转换。

英雄人生中的命运反转是不可避免的，它会产生不错的娱乐效果，保持我们的注意力，让我们期待下一步会发生什么，也让我们关心故事最后到底是正面还是负面能量会占上风。即便我们知道了结果，就像在《泰坦尼克号》里一样，我们也会享受地看着竞争的过程，还有角色会如何对命运的起伏做出反应，如何面对剧情设计出的旋涡。在一个结构完整的故事里，这些反复出现的反转会积累能量，直到产生亚里士多德认为非常关键的情感效果：宣泄——情感的猛烈释放，比如怜悯的泪水、恐惧的颤抖或者突然的大笑。反转就像鼓点一样影响着我们的情感，引发我们身体器官的反应。亚里士多德的理论认为，这些鼓点的目的是积累观众身体里的张力直到戏剧中的高潮时，最猛烈地鼓点让情感产生愉悦的释放，他相信这会清洁灵魂中有毒的思想和感觉。故事用它的能量宣泄般地释放出情感，这依然是深层次的人类追求。

灾难性的反转

在亚里士多德时代的希腊戏剧里，角色命运最大反转被称为"catastrophe"

④ *Norma Rae*，1979，一部具有浓厚社会主义思想的电影，以写实手法描写美国的工会运动。女主人公在机器上高喊"罢工"的镜头已成经典。

⑤ *Papillon*，1973，巴比龙被流放到"魔鬼岛"作终身劳役，从此开始了他一次次百折不挠的逃亡行动。

⑥ *Master and Commander*，2003，关于拿破仑时代的海战影片。

（灾难）。在希腊语里，“kata-”的意思是“翻”或“下”，而“strophe”的意思是“转”或“扭”，所以“catastrophe”就意味着翻转和扭向下方。“strophe”也指一条皮革或者能织成篮子的植物纤维，英语里的“strip”（剥皮）、“stripe”（条纹）、“strap”（打绷带）和“strop”（磨刀用的皮带）都来自于“strophe”。戏剧就像织布一样，情节的线索和各种角色的命运都会盘旋交织在一起。我们经常会看到，当英雄走背运的时候其对手的运势就会上升，反之亦然。在古希腊戏剧里，“strophe”（左旋舞）是指一部分歌队一边吟诵着关键的台词，一边转身穿过舞台。歌队的另一部分会一边吟诵答话，一边反向转身，被称为“右旋舞”。它将戏剧分化为带有动作和语言的两极化舞蹈，分别代表着互斥的社会思想及情感。它也属于一种反转，我们在故事中则称其为“转折点”，在一部古典结构的戏剧里，最大的反转就是结尾之前的灾难，而我们希望它具有亚里士多德推荐的宣泄效果。

6. 认出

在古代，“认出”是一种非常常用的手段，用来引发充满情感的反转，角色隐藏的身份或者秘密的关系会暴露，而角色们的命运会被扭转。比如，恋人久别重逢；残忍的暴君意识到要处决的是自己的儿子；蒙面的超级英雄露出真面目；王子把水晶鞋穿到灰姑娘的脚上，并意识到她是他的梦中情人。

罗宾汉电影里的一场重头戏是：在英格兰微服私访的国王理查掀掉他的长袍，露出了衣服上站立的狮子。罗宾和他的人立即认出了国王，敬畏地在他面前下跪。在这一时刻故事发生了决定性的转向。

认出伪装中的角色是上佳的高潮式反转，就像《窈窕淑男》[7]和《窈窕奶爸》[8]那样。这一般代表着英雄所畏惧的灾难——暴露出真面目，但这也是表露真诚情感和自我接受的机会。表面的灾难成为了戏剧性的圆满，这构成了双重的反转。

7. 浪漫的反转

有一种能量像电磁流一样，流过故事中角色和恋爱中的人们之间的隐形连线。我们能感觉到与某些人形成的能量流动，并且想和他们在一起，如果能量的流动被遏制、阻挡、扭转或者完全切断的话，我们也能感觉到。在爱情片的两个演员之间、喜剧片的两个兄弟之间，或者冒险片的两个对手之间，我们能感觉到“火花”或者“好的化学反应”，如果在某种关系中没有足够的

⑦ *Tootsie*，1982，一名失意的男演员，为了筹款男扮女装应聘女性角色，不料居然一下走红，结果闹出许多笑料。

⑧ *Mrs. Doubtfire*，1993，男主人公离婚后非常想念子女，便化妆成老妇应聘成为前妻家中的佣人……

能量流动，我们就会觉得失望。而友谊或爱情中的关系发生反转，从强大的吸引力变成斥力时，我们也能够感觉得到。

在爱情故事中，一对恋人可能会经历数轮反转，在吸引力与斥力、信任与怀疑间反复着，就像希区柯克的浪漫谍战惊悚片《西北偏北》和《美人计》，或者《体热》、《赌城风云》和《致命吸引力》等影片。爱情会始于吸引力，基于在表面上相近的口味或者对方能提供自己人格中缺失的东西。但不合常理的事，我们喜欢看这种情形的反转——这对恋人不可避免地发现了对方其实和最初的印象截然不同，因此而暂时的疏远了对方。经过数次吸引力与斥力的反转之后，这对恋人一般都会在结尾时牵手，他们之间形成了和谐的能量，支撑着他们之间的连接——当然，除非你要呈现遭厄运的悲剧爱情。

另一方面，爱情故事也可以从最初的斥力和不信任开始，它将渐渐扭转成吸引力，恋人求同存异，当然其间可能会有数次正负极的反转和吸引力与斥力的转换。

8. 正负极和角色弧

兄弟喜剧和冒险片里有着可靠的两极化情节，两个不登对的英雄一起经历双层的冒险。在一个层面上——外部的维度中他们是警察、间谍或者普通人，在善恶的两极化斗争中，对抗某种外部敌人。但在另一个层面——内心或情感的维度上，他们之间却存在着两极化的关系，往往存在着生活方式、人生哲学或者出生背景上的鲜明反差。他们希望达成同样的总体外部目标，但他们的方式却截然不同，于是产生了冲突、戏剧性、悬念和幽默。这方面的例子有《运转乾坤》、《致命武器》系列、《超级名模》和《尖峰时刻》系列等。

这些故事在20世纪八、九十年代变得公式化，我为迪士尼和福斯之类的公司审读过很多这样的故事。不管它们变得多么套路化，这些影片让人惊叹地试验着作家处理“双人剧”的无数种方法（双人剧是指故事中有两个主角或英雄，但他们之间有着对立或两极化的关系）。

现存的第一部书面史诗《吉尔伽美什》是所有两极化的兄弟冒险片的原型。花花公子国王吉尔伽美什偏离了轨道，他的人民向诸神祈祷，希望有人能分散他的注意力。真正的挑战以巨型森林野人恩奇都的形式来到他的面前。他们在打斗之后成了好朋友，一起与野兽战斗，展示着两种完全不同的男人的极致。冒险以恩奇都崇高的死亡作为悲剧性的转折，将吉尔伽美什送上寻求长生不老秘方的精神之旅。

不管是朋友合伙、联盟，还是爱情，两极化的关系让两个角色能够深入挖掘两个人的性格，他们代表着极端不同的行为。他们会发现，自己的标准和习惯受到对立能量的有力挑战。如果自己害羞而内向，对立的能量就会外向；如果自己的人生混乱无序，对方的能量则井然有序。

下面的列表展示了一些在关系中可能的两极。每一对对立面都可以支撑起整个故事。我相信读者能想出更多的对立两极。

邋遢的	VS.	整洁的
勇敢的	VS.	胆小的
阴柔的	VS.	阳刚的
开放的	VS.	封闭的
怀疑的	VS.	信任的
乐观的	VS.	悲观的
计划的	VS.	自发的
消极的	VS.	积极的
低调的	VS.	夸张的
健谈的	VS.	沉默的
活在过去的	VS.	放眼未来的
保守的	VS.	自由的
暗箱操作的	VS.	原则性强的
真诚的	VS.	虚伪的
平实的	VS.	诗意的
笨拙的	VS.	优雅的
幸运的	VS.	倒霉的
精于计算的	VS.	听信直觉的
内向的	VS.	外向的
高兴的	VS.	悲伤的

物质的	VS.	精神的
礼貌的	VS.	粗鲁的
控制的	VS.	冲动的
神圣的	VS.	亵渎的
本性	VS.	教养

变化的要义

两极化的对立关系可以暂时达到平衡或均衡的状态，但大多数两极化的系统不会保持很长时间的平衡。能量会不停地流动，产生变化。两极中的一极会向另一极施加力量。当情形极端地两极化，以至于当两极都达到了无法更加极端的程度，两极就会产生自我反转的倾向。根据中国古典哲学《易经》——“变化的要义”：所有事物都处在向其对立面流动的过程之中。极端的理想主义者能变成愤世嫉俗的人，热恋中的情人能变成冷血的仇家，可怜的懦夫隐藏着成为英雄的潜质，而很多圣人都曾是大罪人。现实处于永远地变化之中，中国道家的阴阳符号描绘了这一特点，两个逗号般的形状互相流进对方，黑色的中心是白色的种子，反之亦然。

一个系统越是两极分化越容易让两极产生扭转。这种扭转可以一点一点、分阶段的逐渐发生，或者，它也能以灾难的方式立刻发生。在和另一极冲突的刺激下，角色会开始犹豫，像钟摆一样摇摆不定，有时和对立面疏远了，有时靠近。如果刺激达到了某一临界点，角色就会跳换到对立面并且暂时与其结成一体。

害羞的人如果不停地被外向的人影响，就会后退、前进、摇摆不定，但如果刺激继续，它就会做出喜剧性或戏剧性的反转，尝试不熟悉的经历以变得自信而善于社交。《肥佬教授》[9]和《尽善尽美》[10]之类的电影用这种技巧揭示了行为的极限，逐渐向我们展示角色，然后突然转化它们的正负两极。

一开始的时候，反转可能几乎无法察觉，像沙漏一样一点一点的流淌着。比如说在《逍遥鬼侣》里，一个男人呆板、温顺而恪守原则。顽皮的鬼魂克尔比夫妇放纵、自由而叛逆，他们进入了他的生活，与他形成了两极化的关系。一开始的时候，科斯莫·托帕为了回应克尔比夫妇狂野的能量而变得更

⑨ *The Nutty Professor*，1996，心地善良的大胖子教授一直因为体型自卑，后来研制了一种药水，能将体型变瘦，只是变瘦的同时，他的性情也发生了变化。

⑩ *As Good as It Gets*，1997，一个脾气古怪的作家，没有家庭也没有朋友，整日写作，一次意外受托照顾一只小狗。作家渐渐喜欢上了它，并开始审视自己的生活。

加呆板。但这种极端的状态既不自然也不稳定，并不是他内在的特点。在克尔比夫妇不断的挑战之下，托帕不情愿地尝试他对立面的自由与放纵，然后退回到舒服的呆板状态，多次重复这一过程之后，达到了临界点，他没法再进行抵抗，只能彻底投身于放纵的生活，彻底扭转了自己的两极。在结尾的时候，他又恢复到旧有的温顺行为，但他现在可以转换到自由的一面，从而更加幸福。

然而，有些时候，两极的反转在故事的前期就会发生，极端的两极化结构会灾难性的倾覆。在《冰血暴》⑪里，威廉・梅西⑫扮演的角色一生都在遵从规则，但他突然进行了自我反转，策划了一场乱七八糟的绑架。《大话王》展示了一个一生都在骗人骗己的男人，因为他真诚而诚实的儿子许下强大的生日愿望，他被迫在所有情形下都说真话。在这两部电影里，我们看到角色们突然被放置于最极端的对立面，他们被旧的位置和新的灾难性状况所撕扯。

9．最极端情况的另一边

当一个角色发生正负极反转的时候，与他形成两极关系的对手又会如何？有些对手的存在只是为了催化主角的转变，他们自己不会有多少改变。《逍遥鬼侣》里的克尔比夫妇不会突然变成科斯莫・托帕那样软弱的懦夫。但他们有可能会稍有观念上的转变，意识到他们对他太狠了，或者他们给他带来的麻烦还得由他们自己解决。当角色正负极反转时，两极的法则会让另一极的角色或势力产生某种相应的变化。

如果角色 A 产生了翻天覆地的反转，处于对立面最极端的角色 Z 会从他久居的地方出来一下，或者也产生了自我反转。因为如果原本处于两极的两个人突然显示同一种能量，那这一极就会挤得很不舒服。

假设 Z 有偷懒的习惯，并且依赖于精神抖擞的 A 干所有的活。如果精神抖擞的 A 想试着偷点懒的话，Z 就该小心了，因为没人干活了。而天生懒惰的 Z 会被迫做自己不熟悉的工作——这可能会产生戏剧效果。在《运转乾坤》之类的电影里，角色们互换身份，体验陌生的世界，进行临时的反转，并且尝试不熟悉的行为。《老大靠边闪》⑬就讲述了两个角色同时进行正负极反转，罗伯特・德尼罗⑭扮演的黑帮发现了自己柔软的一面，而习惯于软弱的精神病医生（由比利・克里斯托扮演）则为了生存而被迫装成是狠角色。

⑪ *Fargo*，1996，本应是一起普通敲诈案，却因为几个笨贼越闹越大，直至不可收拾。

⑫ William Macy，美国著名演员。

⑬ *Analyze This*，1999，一个小小的心理医生忽然获得了黑帮老大的信赖，结果引发了一大串啼笑皆非的故事。

⑭ Robert De Niro，美国著名演员、制片人、导演。

10．极端化

尝试两极化的系统的可能性就难免会陷入极端化。悲剧和喜剧里原本习惯于一极的人不仅会尝试陌生的对立面，而且会走向极端。害羞的人获得了过度的自信就会变得讨厌，而非平和而自我肯定。他们会过犹不及，失去平衡。然后，他们可能会退回到极端的沉闷之中，或是另一种原来的夸张行为里去。通过一系列的钟摆运动，他们最终会学到新的行为方式，走到中间路线。

学习掌控自身的性格就是尝试寻找边界的过程。在很多两极化的关系里，某人经验丰富是因为他已经在很久以前的尝试中丢过丑，所以他现在才能对女人、扑克、手枪、汽车或金钱游刃有余。对于没经验的人来说，这些都是新事物，所以我们才能看着他犯下可笑的新手错误。

一般来说，经验丰富的人也会有相应的弱点，会被迫尝试驾驭陌生的性格特点，比如礼貌、真诚和同情，这会产生喜剧效果。当然，有经验的人要学东西的话不会像新手走那么远。

11．反转的反转

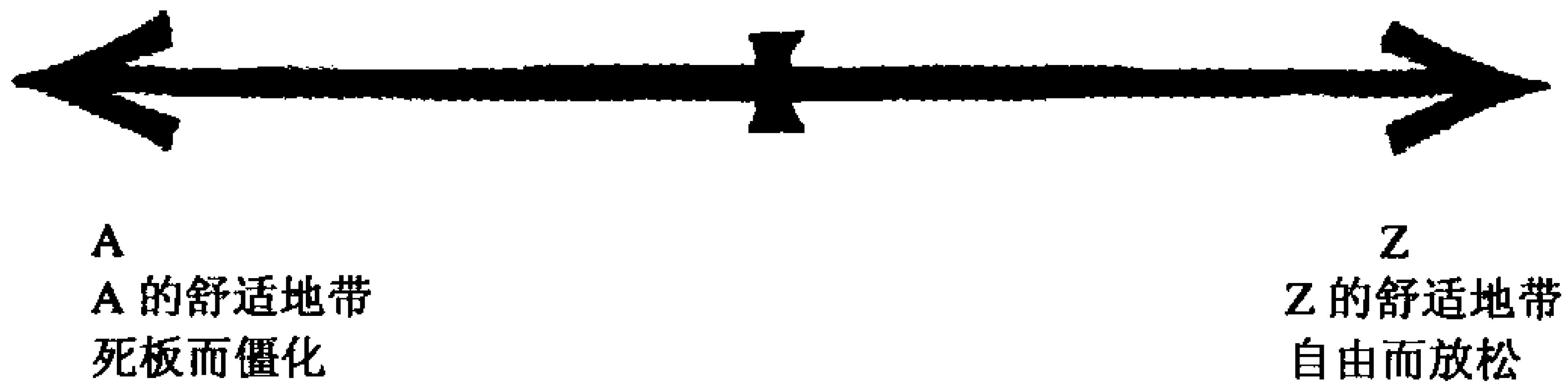
一开始，在行为的一个多个方面处于对立的角色进行接触，产生震惊，然后互相从对方身上学习。他们会尝试让原来的自己不满意的地方进行自身的反转。然而，故事一般不会就这么结束。一般至少还会有一次反转，角色会从故事导致的精神错乱中恢复，又找回他们的本性。不管是在戏里，还是在生活中，都有一条雷打不动的规则：本性难移。角色会改变（如果他们不改变，戏就没法看了），但一般只会改变一点点，迈出小小的一步，把某种被遗忘或被排斥的性格融入自己，但本性是不变的。

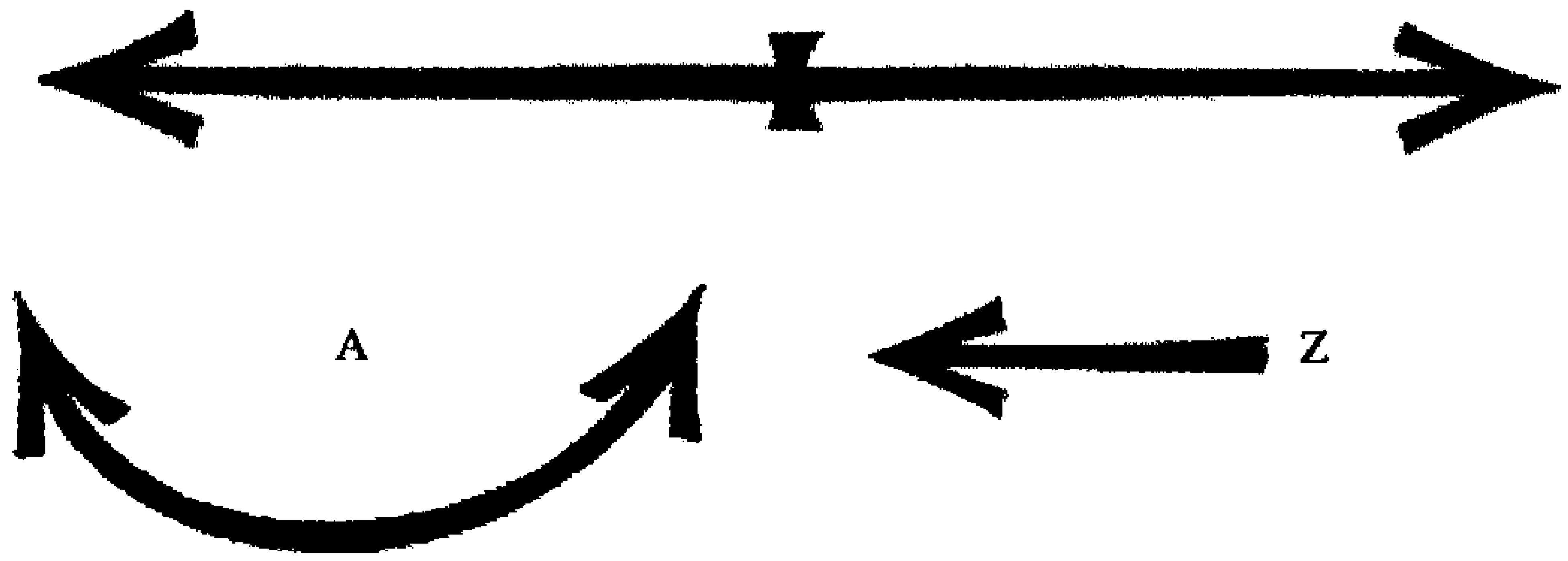
在第一次的反转中学到东西之后，他们可能会退回代表本性的一端去，但他们的位置和最开始的时候不一样了。真实的角色转变就是这样的，是增量运动，而非 180 度大转弯。在故事和人生里，永久的彻底转变是不多见的。

如果故事完成了任务——角色尝试了陌生的东西，意识到自己的缺失之后，在人生中弥补了这种缺失，她会回到大致上原来的舒适地带，但会处在更接近中心点、近乎平衡的位置，而不是在极端。

在这一过程中，角色和观众会经历两个极端和期间一系列的点。在大多数的情况下，在两个极端的正中央结束既不可取也不现实。大多数故事都让角色多少偏向开始时的那一边，但比开始时的位置更接近中心点和对立面。现

在，两个角色的行为范围避免了极端，并且和对方的领域有一点重叠，给以前没有显露的性格留出了空间，让人格更加平衡。对于结尾来说，这是个不错的位置，因为在接触对立面的同时，如果角色受到威胁的话，可以退回到旧的舒适地带去。

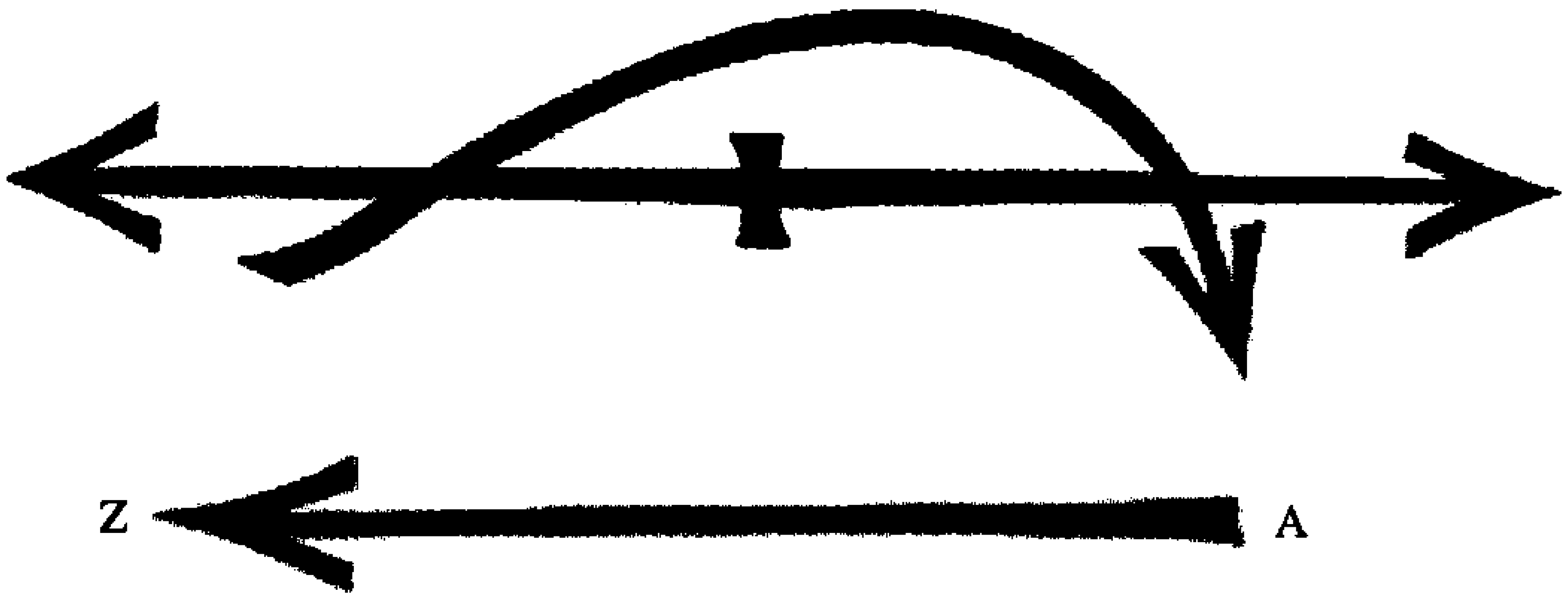




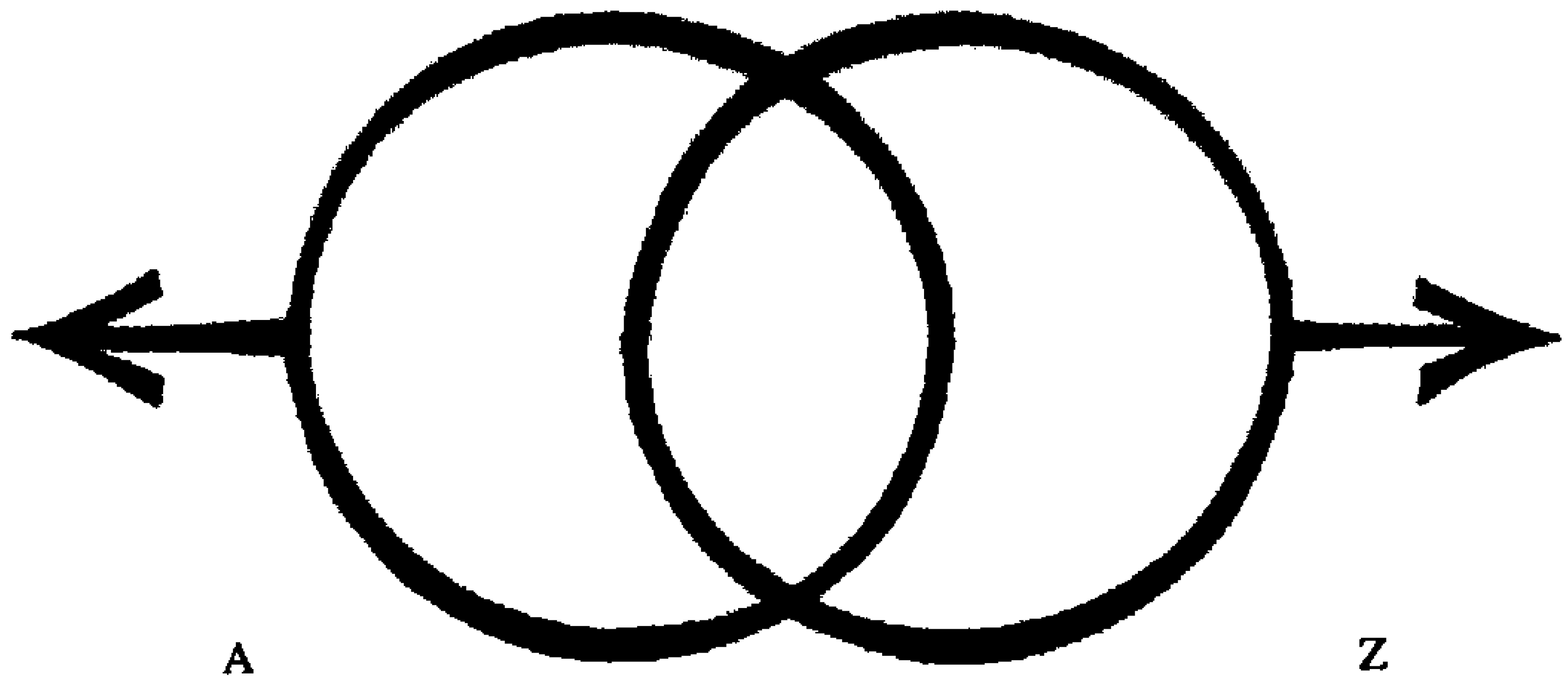
在 Z 的压力下，A 开始摇摆，尝试极端的行为。

在中国的哲学体系《易经》里，这种位置被认为是比极端的两极化更稳定、更可取的状态。用三枚钱币算卦时，两个正面一个反面或者两个反面一个正面象征着稳定、相对平衡而现实的状态，而三个正面或三个反面则象征着过于两极化、过于极端的状态，一定会很快地崩溃或反转成它的对立面。

任何从极端开始或是被逼到极端的角色，都适合正负极反转。



A 经历了暂时的正负极反转，把 Z 推到了另一个极端。



A 和 Z 回到了自然的舒适地带，但更加接近中心点，让两个极端的经验都具有可能。

12. 对立寻求解决方式

有时候，贯穿故事的两极化思想或生活方式会谋求解决，寻求第三种方式来解决两极间的矛盾。

经典西部片《红河》展示了两种截然不同的生活方式，约翰·韦恩扮演的长者汤姆·邓森和蒙哥马利·克利夫特扮演的年轻人马修·加思形成了两个极端。邓森很勇敢，但他的固执把男性气概推向了极端；温和的加思则迥然不同，他的仁慈和邓森的无情形成了鲜明的对比——这非常像《圣经》里的两极：《旧约》里愤怒并嫉妒心重的圣父和《新约》里温柔并富于同情心的圣子。两位主角的矛盾演变成了你死我活的斗争，邓森发誓他不会放过加思，他要杀死他的养子。他们的打斗就是故事的高潮，看起来解决对立的唯一方式是其中一人被另一人杀死，但由于纯粹女性能量的介入，他们避开了悲剧的命运。乔安妮·德鲁扮演的年轻女人特丝·米莱用一声枪响打断了打斗，她提醒他们："所有人都看得出来，你们爱着对方。"两个男人觉得她说得对，停下了手。邓森宣布，他会修改他的牛身上的烙印，以示接受加思——对立解决了。两种对立的生活方式在和解之后演变成了第三种方式，女性用阴柔的情感和同情心平衡了邓森的极度阳刚。这具有戏剧意义，因为正是邓森在影片开始时对阴柔的排斥展开了故事情节——邓森拒绝带心爱的女人去得克萨斯。

可以说主角的观点或生活方式就是故事的命题。反题则是对手的相反观点和生活方式。命题与反题的结合就是结尾时解决两极冲突的事物——可以是主角的愿望或世界观的重申，包含了从碰撞对手中获得的成长和力量。英雄可能找到了全新的生活方式，或许英雄回到了原点——经过两极化对抗的英雄当然有些许的移动。一般来说，英雄都会从对立面学到一些东西，并将其纳入自己

新的行为模式之中。

有些两极化故事的解决方式是：意识到两极化本身是基于误解的错误，或者意识到如果对立双方在开始的时候能够更好的交流，那么两极化是完全可以避免的。两极化的爱情喜剧可以完全建立在误解之上，表现出男女间交流的困难，结果可能是两个恋人意识到他们说的其实是同一件事。

13．两极化的宇宙

两极化是一种基本的模式，可以在故事的所有层面出现，既可以是大规模的文化冲突，也可以是亲密的人际关系，或是个人的极端性格。在宏观层面，故事可以讲述两种文化、世界观、人生哲学或是两代人之间的两极化冲突。古代神话的两极化是指诸神和巨人之间或者基本元素火与冰之间永恒的争斗。大多数的西部片都把英雄置于被敌对势力截然二分的城镇或情形之中：印第安人对骑兵、牛业巨头对迁徙的农民、南部老兵对北部老兵等。黑帮片和警匪片把世界分成了两极：上面的世界阳光普照，是遵纪守法的社会；地下的世界充满了阴暗和罪犯。影片《泰坦尼克号》被头等舱和三等舱分成了两极，它们代表着不同的社会阶级，以及控制欲和自有欲望之间的冲突。系列影片《终结者》和《黑客帝国》的两极是人与机器，《星球大战》系列的两极则是原力的光明面与阴暗面。《野战排》[15]的两极是年轻士兵在残忍与人性方式间的选择，表现为两个年长者截然不同的求生方式。

14．内心的两极

有时候，一个人内心的两极可以构成一个故事，比如《化身博士》和《搏击俱乐部》之类的电影。《惊魂记》里的男人把死去的母亲阴柔的一面内化，有一半的时间用她的声音说话。这样的故事把我们平时看不到的对立人格外化、可见了。

《指环王 2：双塔奇兵》里有着最好的两极化内心斗争，咕噜可怕地在善恶人格之间转换。善良的一面是他原有的身份——纯真的霍比特人史麦戈，他英勇地抵御着诱惑，牢记他的主人佛罗多身上的善良与人性。然而，咕噜身上堕落、欺骗、狡猾和恶毒的一面占了上风，用强烈的怨恨和嫉妒扭转了角色内心能量的平衡。咕噜内心的两极本来一起指向拯救他的希望，但现在可以肯定，他会因为对魔戒的贪婪而背叛霍比特族。这里的两极展示了分裂自我的内心斗争。

⑮ *Platoon*，1986，两个战场老兵，一个心慈，一个冷酷，究竟谁会成为年轻新兵的榜样？

15. 阿贡——古代竞争精神

全世界的人都把世界的创立想象成一种两极化的情形。上帝把光从黑暗中分离，把天堂从地上分离。最早的一批关于创世的故事当中，原始的神明与混乱的野兽搏斗，而最早的戏剧则是再现这些两极化斗争的宗教仪式。在古代，运气、爱情、战争和胜利之类的抽象概念都被当做诸神进行崇拜，它们被人格化和人性化。希腊神明阿贡（Agon）被认为是一个威力巨大的极端，他是斗争和冲突之神，管制着体育竞技和各种各样的竞赛，甚至包括法律纠纷，因为“阿贡”这个词也有裁判的意思。在体育竞猜或法庭中，裁判决定最佳或正确。

阿贡的形象是：一个年轻的运动员手持着被称为“平衡棒”的跳远专用哑铃。哑铃在跳远的时候可以用作助推的工具——这也跟阿贡有关，运动员向他祈祷并且献祭，哑铃可能是他给运动员的一点小帮助。在举办奥运会的奥林匹亚城，有一个专门为阿贡而设的牺牲祭坛。我们关于阿贡和他的“背景故事”知之甚少，但他可能是宙斯的孩子之一，因为其他的孩子负责着运动员的另一些特质，比如速度、胜利、竞赛精神，甚至是混乱。

“主角”和“对手”这对两极化的词里潜藏着阿贡的精神。我们为斗争和竞争中的主角而喝彩，也希望对手的失败。

英语里的“痛苦”（agony）一词源于阿贡，它意味着斗争的过程有时会痛苦而艰难。有时候，“痛苦”会成为两极化用语中的一极，比如电影名称《痛苦与狂喜》[16]和奥运会电视节目的用语“胜利的激情，失败的痛苦”。这些词语显示了两极化的阿贡（斗争）能够激发戏剧性的极端情感。与某人成为对手即是指与此人产生阿贡或冲突。

阿贡：戏剧中的辩论

在古希腊戏剧里，“阿贡”即意味着冲突，是指两个角色之间正式的辩论，他们表达对某一当下社会问题的对立观点，由歌队进行评价。我们可以用“阿贡”去描述戏剧、小说或电影剧本里主要的哲学辩论或生活方式冲突。《华尔街》和《义海雄风》[17]之类的电影和《白宫风云》[18]之类的电视剧都表现了阿贡——对当下社会问题的辩论。

⑯ *The Agony and the Ecstasy*，1965，一个关于米开朗琪罗创作的故事。

⑰ *A Few Good Men*，1992，一名海军律师，冲破重重阻力，终于揭开体罚士兵致死案的真相。

⑱ The West Wing，1999，电视剧集，描述在虚拟的一届美国总统任期中，白宫工作人员工作生活的群像。

现代的公共阿贡

古希腊和古罗马人还用“阿贡”表示正式的竞赛，决出最好的歌唱家、剧作家、作曲家和演说家。他们每年都会给最好的演出颁奖，就像我们现在的明星评奖制度一样。这些阿贡式的竞赛的组织方式和我们的体育联赛一样，从地方和地区性的竞赛通向在首度举办的一年一度的全国性比赛。我们现在依然非常需要每年都组织这样的阿贡式竞赛，决出地区、国家和世界最佳的队伍或表演。在我们的体育系统里，每个阶段都会把队伍或个人两两配对竞争，一次又一次地反复上演两极化的阿贡式竞赛，直到两个人或两个队伍在决赛里碰面。在流行的游戏式娱乐节目里和竞争性的真人秀里，阿贡式竞赛永远会兴旺发达。

个人层面的阿贡

在个人的层面上，阿贡是指将人的某一方面与另一方面对立。比如说，头脑总会试图驱使怠惰的身体，艺术家的奋力创作也属于一种阿贡，他在各种阻碍之下发挥着创造力。阿贡也可以是个人与艰难的外部条件的斗争，比如天生的残疾、突发事件或者不公。

古代的所有娱乐活动都建立在两极化的阿贡式斗争原则之上，而它至今还对我们的体育、政治和娱乐产生着有利的影响。

16．两极化产生方向感

磁铁被广泛利用于指引方向。磁铁罗盘会自动指向北方，我们可以以此辨认南方、东方、西方和它们之间的所有方向。故事里的极端承担着类似的功能，给观众提供角色和情势的方向，最简单的方式是用白帽子和黑帽子代表好人和坏人，深奥的则是心理剧。极端告诉我们谁掌握着权力，并暗示权力会如何改变。它让我们知道该和谁结盟，并帮助我们理解所有角色和情形之间的关系。

在大多数的时候里，你必须善待观众，别让他们在故事里难以找到方向。两极化城镇、家庭或社会，对手之间的两极化斗争，即将自我反转的两极化人格——它们都能帮观众识别故事中的上下与对错。他们根据自己对故事中两极化状况的选择，能够很快与角色联盟或者对抗。于是作者可以开始在戏里加入正面或负面的能量，在最终答案揭晓之前让角色们获得暂时的胜利或失败。

当然，有些故事关注的恰恰是灰色地带——这些角色和情形特别而有趣，是因为他们没有明显的两极化。有些艺术家不想站队或者把笔下的角色粗暴归类。这种艺术路线是可行的，但只要一间屋子里同时有两个角色，就自然会产生两极化。

结论

如上所述，两极化在故事里是有用的工具，并且是铺陈真相的实用的方法，但如果错用两极化，会让其实很复杂的情形过分简化。当代的观众见多识广，他们喜欢非常两极化的故事，但如果故事还包含小阴影、小矛盾，他们会更喜欢，因为故事角色会显得真实，即便故事背景是纯粹幻想的世界也一样。跟其他的讲故事技巧一样，故事里的两极化也可能会用得太笨拙和过于明显。没有周旋余地或没有改变可能的纯粹两极化很快就会变得使人厌烦，只是两个人从头到尾对吼而已。如果对立面的特质悄悄进入这边的角色或情形，就会非常有趣。它可能只会暂时发生，展现反转的可能，之后就永远消失，或者它也可以慢慢发挥作用，直到角色或情形产生戏剧性的反转。

政治、体育、战争或人际关系中的两极化能使我们相互对立，但当我们一起经历了斗争，它们也有可能使我们结成联盟。一个老兵和他的老对手之间的共同之处会多于他和自己孙子的共性。有时候，有世仇的对立家族会在很多年之后尽弃前嫌，因为没人记的矛盾因何而生。

故事的两极化构成了观念式的框架，它能够组织思想和能量，在角色、语言和概念周围建立正面和负面的能量。两极化在表现角色行为区别和理清人际关系时，具有重要的作用。两极化还具有重要的戏剧性功能：刺激我们、引发我们的情感投入，也引发我们身体器官的生理反应。书面上的文字、舞台上的演员、荧幕上的影像都能拉扯我们，给我们带来微小但有可能意义重大的情感释放，因为当我们嘲笑滑稽电影里的角色时，我们其实是在笑自己身上的某些部分。当我们为了悲剧片或爱情片里的角色命运而哭泣时，我们哭的其实是自己身上的某些部分。当我们因为在最新的恐怖电影或小说而颤抖时，我们其实是在为自己而颤抖。我们在精神与物质、男性与女性、生命与死亡、善良与邪恶这些极端之中能够感觉到自我的某些部分，我们在探索它们功能的故事中能够获得健康的释放。

思考

1. “生存还是毁灭，这是一个值得思考的问题。”莎士比亚在他的戏剧和诗

歌中使用了很多的对立和两极，比如双胞胎、一对对的恋人，还有对立的思想——比如在《亨利四世》第一、二部里的哈尔王子和约翰·福斯塔夫爵士之间的关系，他们是骑士的正反两面，哈尔王子代表尊严，而约翰爵士则代表声名狼藉。阅读一部莎士比亚的戏剧，看看你能找到多少组对立面，这些对立面对读者或观众有何影响？

2. 重新观看《低俗小说》或者《指环王》三部曲里的《魔戒再现》之类的电影。你能发现多少组对立面和两极化的关系？它们能增加故事的戏剧性吗，或仅仅是简单重复而已？

3. 总结你自己的对立面名单，任意选择一项，看看你能不能从中创造角色和故事。

4. “阿贡”的意思是竞赛或斗争，但它也可以是某人生活中的核心挑战——可能是临时的，也可能是他必须终生与之较劲的重要事物。你人生中短期和长期的阿贡是什么？你笔下角色的阿贡是什么？

5. 阿贡的另一个意思是戏剧中的核心辩论或问题。在这种意义上，你笔下的戏剧、电影剧本、电脑游戏、短篇小说或长篇小说中的阿贡或主要论点是什么？相比较的对立面和论点分别是什么？

6. 下面是本章中对立面的列表。针对每一组对立，你能否想出一个电影或故事把它作为情节工具？

邋遢的	vs.	整洁的
勇敢的	vs.	胆小的
阴柔的	vs.	阳刚的
开放的	vs.	封闭的
怀疑的	vs.	信任的
乐观的	vs.	悲观的
计划的	vs.	自发的
消极的	vs.	积极的
低调的	vs.	夸张的
健谈的	vs.	沉默的

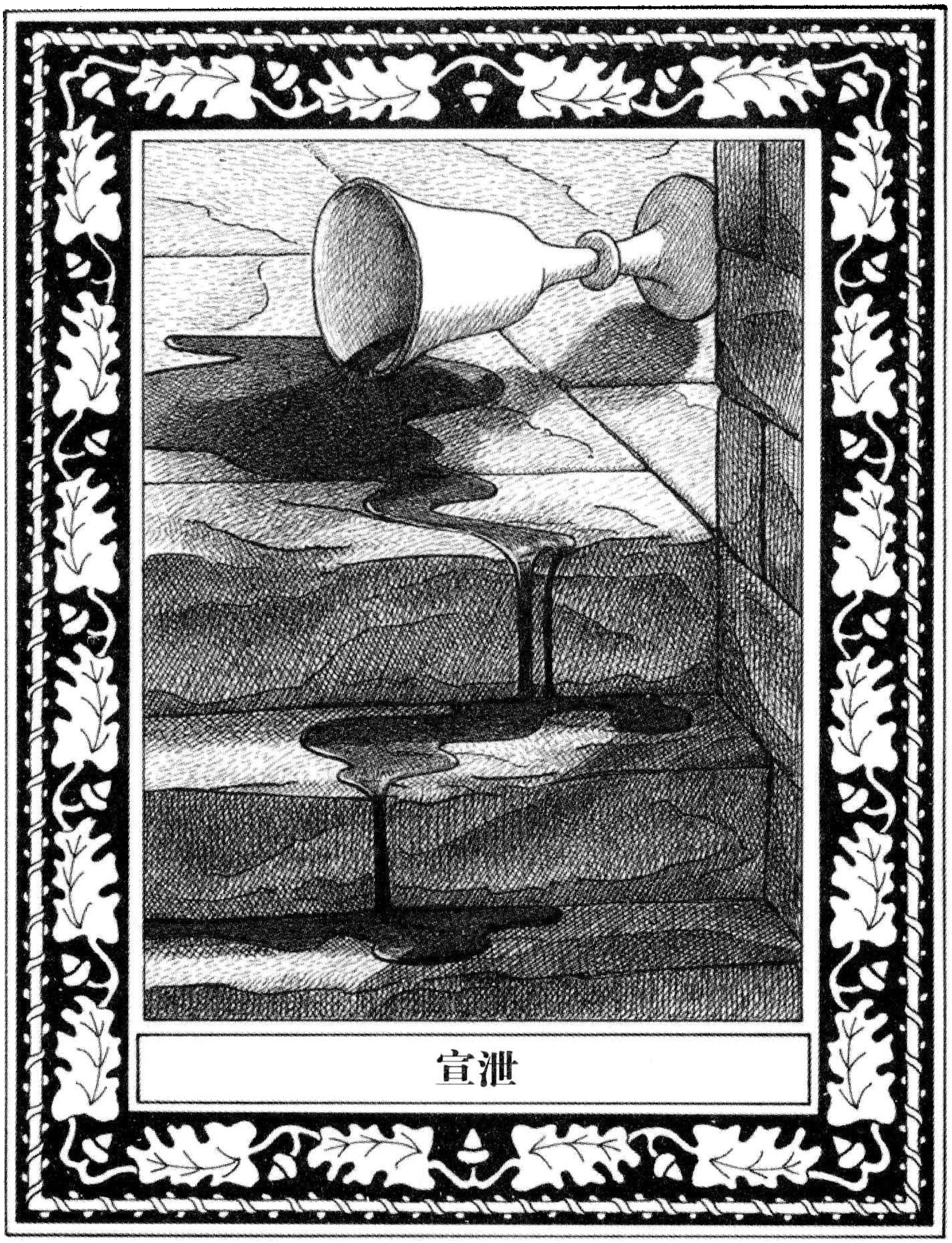
活在过去的	vs.	放眼未来的
保守的	vs.	自由的
暗箱操作的	vs.	原则性强的
真诚的	vs.	虚伪的
平实的	vs.	诗意的
笨拙的	vs.	优雅的
幸运的	vs.	倒霉的
精于计算的	vs.	听信直觉的
内向的	vs.	外向的
高兴的	vs.	悲伤的
物质的	vs.	精神的
礼貌的	vs.	粗鲁的
控制的	vs.	冲动的
神圣的	vs.	亵渎的
本性	vs.	教养

7. 你家庭里的对立面都有什么，如果你住在西部城镇，一个陌生人骑马进入城镇的时候会发现哪些对立面？在国家的层面，对立面是如何运作的？

8. 在你的人生或你周围某人的人生中，是否有过正负极反转的经验？描述这一反转和你对它的感受。

9. 在一集半小时的电视剧中，两极性如何产生作用？看一集电视剧并指出两极性和转折点。

10. 你最喜欢的两只球队或者两个运动员正在竞争冠军。他们相异处、优点和弱点分别是什么？赢家是如何利用这些两极性的。


宣泄

宣泄

“我们要登场，

我们要爽。

我们要把原委摸透，

午夜之后，我们要把所有东西都弄出来！”

——J.J.卡尔[1]的《午夜之后》

在这本书中，我们已经多次使用过宣泄这个词，它是指亚里士多德作品中的一个概念，它已经成为了戏剧和故事的总体理论中的一个术语。亚里士多德认为，宣泄是戏剧的重点，是不可或缺的概念，而它的根源可以追溯到语言、艺术和仪式的起源。

我们其实不大可能真正知道亚里士多德对宣泄的理解。他的作品传到我们手里时已经变得支离破碎了。他写的东西只有不到一半保留了下来，其中大多数还来自于在地下室发现的腐朽而混乱的手抄本。学者们对于亚里士多德对宣泄的解释众说纷纭，甚至有一种理论说：这个词是被一个热情过度的抄写员塞进《诗学》里去的，因为亚里士多德在之前的一本书里说过他最终会避免定义宣泄这个词。

① J. J. Cale，美国著名歌手，《午夜之后》（*After Midnight*）是他的代表作之一。

不管它对亚里士多德来说意味着什么，这个词对我们的意义是：通过优秀的娱乐、伟大的艺术或探究心理所带来的突然的情感释放。它的根源在我们的灵魂深处，也在人类的历史之中。如果我们回望戏剧的起源，就会发现宣泄是一种期待中的效果，它实际上也是产生戏剧性体验的主要动力。

为了寻找戏剧、故事、艺术、宗教和哲学的起源，我们就必须让思维回到人类发展的最早阶段。通过一些奇迹般的文物——四万多年前保留下来的不可思议的洞穴壁画和雕塑，我们有机会看到那些时代的灵魂。我们通过这些逼真而惊人的动物和猎人形象了解到，那些时代的人们朝圣般的进入地球深深的腹地，他们肯定曾经上演过某些仪式——他们扮演被狩猎的动物或者扮演他们所感觉到的周围的自然力量。通过这些仪式——讲故事和戏剧的初级形式——他们肯定曾经试图掌控或取悦这些能量。约瑟夫·坎贝尔从这些洞穴壁画上认出了一个带着鹿角的萨满巫师，这个中介人表现着他的人们赖以生存的动物的灵魂。

即便在今天，进入很深的洞穴时也难以避免会产出肉体的进化或情感的反应。如果你像他们在很久以前那样进入洞穴，只用恍惚的烛光在狭窄的通道中照明，你没法不感受到大地的重量，并且想象在烛光以外的无限黑暗之中潜伏着的力量和生物。当你进入巨大而幽深的地底洞穴时，依然会产生惊奇感，特别是当你在闪烁的烛光中看到墙上画着的巨大生物似乎要破壁而出。这里非常适合向年轻人传授部落的秘密、最深的信仰和部落与自然之间联系的本质。

我能证明，烛光在黑暗的地方依然具有令人映象深刻的能量，它能够激活事物。它是最便宜但最有效的特效。我去过哈姆雷特的城堡，它坐落在埃尔西诺——丹麦人称之为赫尔辛格（Helsingør），位于丹麦的一角，与瑞典隔海相望。在城堡寒冷的地下室里，有一尊雕像——一个粗壮的维京人手持宝剑坐在王座之上，他是丹麦版的亚瑟王和埃尔熙德[2]。他是“Holger Danske”（丹麦人霍吉尔），查理曼大帝的十二武士之一，他是传奇般挺身而出的丹麦守护者。成群的游客和丹麦小学生走到石像前驻足颤抖，惊奇于生命的幻象。石像的脚边点着一支蜡烛，确切地说应该是电灯模拟的蜡烛，发出一点闪烁的光。这个阴暗的地下室很像洞穴，影子在墙壁上飘忽舞动着，这束飘忽不定的烛光给石像增加了不安的感觉。对于你的眼睛和你石器时代的神经系统来说，石像栩栩如生，以一种诡异的方式让你身上的汗毛直立。你敢诅咒发誓说，这个维京人首领正闭目养神，呼吸如常，随时会睁开双眼从底座上跳

② El Cid，十一世纪的西班牙英雄。

将下来。它制造出颇具说服力的剧场幻觉：这个国家永恒的战魂正在沉睡，但时刻准备着在需要的时刻投入战斗。毫无疑问，当摇曳的火把和油灯让巨大的马和野牛在洞穴墙壁上奔走时，古人一定也会产生同样的敬畏。

一些商业化的现代洞穴旅游有着这样的作法：在某一时刻关掉电灯，让游客在没有一丝光线的洞穴里感受纯粹的黑暗。也学我们的祖先在洞穴仪式中应用了类似的戏剧性技巧，熄灭油灯和火炬，让年轻的新人能够感受深深的黑暗。对于有些人来说这很恐怖，对另一些人来说则有提升灵魂的力量，而有些人则会产生幻觉：感到和动物或主宰世界的力量连接在了一起。也许那些壁画就对幻觉的回忆，它们被一代又一代的新人修正并重新描绘。

从洞穴出来也是危险的过程，再一次进入阳光和开放的空间里能产生无与伦比的轻松感觉。有些人会觉得像被改变了一样，感觉以某种方式死在了洞里，或者感觉与死亡或其他永恒的力量非常接近，而现在，他们在地面获得了新的生命。

古人当然还有别的地方来履行类似的功能——提升戏剧感并产生宗教感，比如隐秘的小树林、自然的半圆形剧场、奥林匹斯山之类的与世隔绝的山顶、神圣的水井和喷泉，或者用石头摆成的纪念碑。把树种成一排排或一圈圈能够产生空间来提升群体的敬畏感和与超自认力量的连接感。在这些空间里，表演仪式是为了试图连接人的世界与诸神的世界。人们扮演诸神、英雄和怪兽，上演创世的戏剧和祖辈的故事。最初的剧本可能就是这些仪式的文本，他们起先是由歌队诵读出来，但演员渐渐接过了扮演角色的任务。

当人们从游牧狩猎转变成稳定的农业生活——比如古埃及、美索不达米亚和印度河流域文明，戏剧也产生了不同的表达形式和方法，同时更加注重季节和星象历法。

在大河流域两岸肥沃而泥泞的平原上，人们建立的文明需要用戏剧性的仪式来召唤秩序、统一，并给数量巨大的人口带来共有的目的。他们齐心协力把河泥加工成砖头，然后建起了人造山丘般巨大的神庙，把人间和天堂连在一起，并且让其成为通往神界的阶梯。

非常戏剧化的仪式能给所有人带来健康的宗教意识，埃及和巴比伦的金字塔也成为这些仪式奇观化的背景。

这些宗教奇观非常精确地依照历法而进行演出，依照天上的巨星时钟——

太阳、月亮和星辰在天空的运行。人生是短暂的，但人们用数千年的时间积累经验，用各种记录方式代代相传。他们特别关注一年当中精确的转折点——春分、秋分、夏至、冬至——四个季节分割点。在这些时候会举行巨大的节日庆典，而最大的节日则是新年的开始。

他们对时间轮回的关注非常实际，因为它关乎生死。播种或收获只要耽搁数日，可能就会影响收成，冬天就会没有粮食，会饿死很多人。即便在更早的时代，猎人们也知道动物迁徙和果树结实都与历法有关。

在这些季节转换点的节庆里，重头戏是一场精心设计的冒险：国王或者诸神的雕像会“消失”，感觉是被混乱的黑暗力量绑架、偷走，或者杀害并分尸。为了被绑架或被杀害的诸神或国王，这个社会都会假装为它们哀悼，在一段时间内放弃生活的乐趣。

在古巴比伦四季节庆的一些版本里，庙宇里的神像会被运走并埋在沙漠之中，甚至被销毁。它们随后会被放回原有的位置或者被新的神像所取代，这能给人们带来巨大的安慰并引发庆祝。

詹姆斯·弗雷泽爵士在《金枝》[3]中颇具说服力地指出，在很多社会的早期阶段，国王是一种临时工作，具有一定的期限——可能只有一年。在这些社会最原始的时期里，旧国王要么被处死，要么必须与新的国王人选进行仪式化的战斗。旧国王具有牺牲意味的死让一切归零，并且抵消了过去一年的错误。渐渐地，受人欢迎或者非常强大的国王能够延长自己的统治，但在这些筑墩文化[4]里，牺牲旧国王的传统根深蒂固，它一般都会象征性地出现在习俗、传统和仪式庆典里。后来，像奥西里斯[5]一般神话式的死亡与重生替代了国王的牺牲和新王的继任。国王被认为是死而复生的神明，他不再真的死去，而是在戏剧性的仪式中演出死亡、分尸与重生。

学者西奥多·加斯特[6]描述了古代近东的四种季节仪式——禁欲（Mortification）、净化（Purgation）、振奋（Invigoration）、欢庆（Jubilation），它们都与神明或国王的死亡和重生有关。有时候，这四种元素能组合成精心设计的戏剧化仪式，社会里所有的成员都作为戏里的演员进行参与，整个城邦即是舞台，圣王的死亡与重生即是主题。加斯特认为，古代的戏剧化仪式有两种：清空（kenosis）仪式和填充（plerosis）仪式。禁欲和净化清空了身体与头脑，让它们清洁而纯净，并且带来死亡的感觉。而振奋与欢庆仪式则给人们带来填

③ James George Frazer，1854—1941，英国著名的人类学家、宗教历史学和民俗学家。《金枝》（*The Golden Bough*）是一部研究原始信仰和巫术活动的科学著作，对于人类学的发展具有极高价值。

④ mound building cultures，以“土墩子”为共同建筑特点的一些早期社会。

⑤ Osiris，埃及神话中大地之神的第一个儿子，是将埃及引向繁荣的伟大法老。后被其弟害死，死后成为地界的主宰和死亡判官。

⑥ Theodore Gaster，美国学者，其代表作品为《死海古卷》。

充与满足，再次使用生命的法则。

在季节转折点上演这些仪式具有象征性，但它也具有实用性：让整个社会在一个季度的艰苦工作之后平静下来。我们的祖先会时不时有意识并有目的性地打断工作的节奏——就和我们现在一样，我们会用假期把一年分割成可以易于管理可以接受的时间段，使工作不至于太疲惫。

在禁欲和净化阶段，他们尽可能的关闭生活的系统，拿哀悼神明或国王作为托词，让商业、劳作和诉讼等工作都获得休息。商店、仓库和工厂都会关门停业。每家每户的壁炉或都会熄灭，神庙里永不停息的大火也会被熄灭。甚至连身体的运转也被关闭，人们斋戒、停止交谈，并且放弃娱乐，在数小时里安静地沉思。这就像是时间停滞，或是时间以外的时间，巨大的钟表被磨得粉碎。而在一些历法中，节日没有冠以数字日期或名称，这意味着节日是神圣的时间转折点，不受日常节奏的约束。

禁欲意味着把身体带到死亡的边缘，其方式包括斋戒和禁止身体有任何快感。人们相信，身体需要反复的压制或苦修，这样它才能知道头脑是它的主人。把一般被认为是理所应当的东西拿走会使他们显得更珍贵。禁欲同时也会集中人们的注意力，并且提醒他们：死亡的威胁一直近在咫尺。

在仪式的这一阶段，哀悼是非常重要的一部分。人们应该同情并思索英雄圣主的死亡，以至于泪流满面。人们创作出特制的歌曲，从而激发哀伤与悲痛。哀悼仪式、吟唱和舞蹈试图激发对受难的神明或国王的同情心，悲剧这种戏剧形式就是从其中发展出来的。“悲剧”这个词的词源是“Tragos”——或曰山羊，因为在一年一度的国王牺牲当中，山羊经常被当做牺牲的替代品。

在季节性的仪式当中，净化阶段是意味着把身体与环境清洁到极致。人们会在沐浴之后在身上涂油，象征上一个季度的旧皮褪去。房屋和神庙会用水来清洗并且熏香，锣和铃铛会用来驱逐不净的灵魂。爆竹在中国因为同样的目的被使用了数百年。

在这些古代社会中，净化既有实际意义也有象征意义。在精神上和象征意义上，人们应该把自己的怨恨、嫉妒等负面情绪净化掉。但实际上，他们应该通过斋戒甚至呕吐清洁不净的身体。

在亚里士多德的时代，宣泄是医学术语，意味着身体排除毒素和垃圾的自然过程。“宣泄”的词源是“Katharos”——它的意思是洁净。所以，宣泄也是一

种净化，把不洁之物通过呕吐强有力的排掉。打喷嚏就是一种从鼻道排除不洁之物的宣泄反应。

在《诗学》里亚里士多德把“情感宣泄”这一术语作为一种象征，把戏剧的情感效果比作身体排出毒素与不洁之物的过程。希腊人和其他古代的民族知道人生是艰难的，它包含了很多不愉快的经历。和身体里的不洁之物一样，情感的污秽和毒素也会在身体里积累，如果不经常净化就会产生灾难性的效果。他们相信人们如果不在艺术、音乐、体育、舞蹈或戏剧中获得情感的释放，就将不可避免地被恶毒的感觉压制——它们会作为社会中所有危险的事物出现，包括侵略性、敌意、堕落和疯狂。于是，人们通过季节性的节庆将头脑与身体的净化制度化，每年四次，人为地引发宣泄。对他们来说，戏剧是一种神圣的事物，不属于日常消费的范畴，仅仅存在于每年重要的转折点上。

斋戒与净化在人们当中产生了极强的戏剧化的暗示性。所有人都会在城邦中的广场与街道集合，见证对该文化的神话史里面某个伟大事件的奇观化的呈现。在这种戏剧化的呈现当中，人们不是消极的观众，他们会积极的参与。城市与城门、可供游行的街道、高耸的神庙共同构成了舞台背景，大规模的集体戏剧在期间上演，再现着创世、秩序与混乱诸神间的大战，抑或圣王的死亡与重生。

古希腊人借鉴了这些季节性戏剧化仪式的总体模式，把它们作为自己年历当中宗教节庆的一部分，围绕着阿波罗和狄俄尼索斯等神明展开。从关于诸神与英雄的仪式性演出和诗歌诵读当中，伟大的古希腊悲剧与喜剧慢慢成型，它们最初被当做宗教仪式和圣典行为，有益于灵魂。古希腊华丽的露天剧场最初是作为狄俄尼索斯的神庙而修建的，它是死亡与复活之神。在古希腊剧场中上演的戏剧是巨大宗教庆典中戏剧性的高潮。经过精心设计，它们能引发亚里士多德称为宣泄的情感效果——目睹英雄命运所产出的怜悯与恐惧感。古希腊悲剧中的英雄替代了以前的圣王，为了社会中的所有成员而自我牺牲，并且通过受难让观众的同情，从而引发宣泄。

在雅典，除了献给阿波罗和狄俄尼索斯的戏剧性仪式以外，也有围绕得墨忒耳[7]和女儿（珀耳塞福涅）神话的季节性庆典——她们是重要的母女神祇，曾经统治着永不结束的富饶之夏。她们的故事讲述了季节的由来，这些节庆的时间配合着四季的节奏：播种、浇灌、收成与过冬。在她们的戏剧里，冒

⑦ Demeter，希腊神话中丰收女神，是主神宙斯的姐姐和妻子之一。

险召唤是冥王哈得斯绑架珀耳塞福涅。表现她被绑架的仪式在十月的地母节上演，持续三天的节庆完全是为女性而举办的。这是清空的阶段，引出禁欲和净化。

在神话里，女儿的失踪引发了得墨忒耳的悲伤，这位丰收女神忧伤地寻找着女儿，忘却了自己的责任，这引发了可怕的后果：土地变的荒芜。得墨忒耳成为了史诗中冒险的英雄，她肩负起众多的角色，进入冥界寻找女儿，她最终让诸神与哈得斯达成协议，让珀耳塞福涅回到光明与生命的世界，至少每年几个月。

在二月，小厄琉息斯节[8]庆祝珀耳塞福涅的回归，标志着春天的回归。

每隔五年的九月，会举行希腊历法中最盛大的节日——大厄琉息斯节。帕特农神庙山墙上的浮雕表现着这些充满喜悦气氛的仪式：雅典的年轻人骑着马从得墨忒耳的神庙中取出圣物，将其运至卫城底部的厄琉希尼翁神庙[9]。得墨忒耳和女儿的故事会在秘密仪式中上演，对挑选出来的参加仪式者产生巨大的情感冲击，通过灯光、音乐、舞蹈、仪式和舞台手段等效果引发宣泄。

现如今，我们会用宣泄这一术语表示更广泛的意义：任何形式的情感释放与疏导。心理学界用宣泄来描述一种治疗过程：故意地让被压抑的想法、恐惧、情感或记忆进入意识，引发情感释放和疏导，从而缓解焦虑并解除压力。电影、故事、美术和音乐都能在心理上引发健康的宣泄反应。

喜剧里的宣泄

古希腊人认为，戏剧演出需要平衡，否则就会让人疲惫而且无法承受。为了缓解催人泪下的悲剧带来的情感强度，他们在仪式中加入了喜剧，产生了相对的宣泄式的笑。

在仪式的程序中，喜剧属于“修复”或曰填补部分。在观众经历了彻底的清空和净化之后，喜剧用健康的、可口的和积极的东西填充内心，激发振奋和欢庆。

喜剧这个词源于“Komos”，它意味着狂欢，或是狂野的聚会与放荡。在遥远的古代，振奋仪式包括吃喝等所有取乐的方式，与之前的禁欲和净化仪式的悲伤情绪形成了鲜明对比。激发性冲动也属于喜剧的一个方面。古希腊喜剧一般都是关于男女之间的权利斗争，用夸张的服装和情境构成性的庆典。

⑧ the Lesser Eleusinia，与后文中的大厄琉息斯节（the Greater Eleusinia）两者的名称均来源于此节日的发源地——古希腊的厄琉息斯（Eleusis）。

⑨ Eleusinion，是供奉女神得墨忒耳的雅典神庙，位于雅典卫城的北侧基层上。

弗洛伊德认为笑和性之间有很强的联系，当然，性能够让人自然的宣泄并且缓解压力。

古希腊人认为，两三剂沉重的悲剧能让你克己、净化，而一剂喜剧适合完结仪式，让你带着心理上洁净、重生和愉悦的感觉，精力充沛地进入下一个季节。就像他们在歌舞剧中说的那样："永远让观众带着笑容离开。"

光之回归

古代的季节性仪式有这样一个作法：在中心的神庙中重新点燃圣火，象征生命战胜死亡。人们用家里的蜡烛或者小油灯传递着圣火，他们用重新点燃家里的壁炉，来振奋整个社会。他们会用炉火做一桌宴席，在欢庆阶段吃掉，从而结束季节性仪式。

在当今的世界，这些仪式中的一部分仍以各种方式延续着。我在纽约的希腊东正教复活节仪式上见过这种遗留的传统。在大斋戒期间，信徒用紫色的布遮盖美丽的彩色雕塑和圣像，把烛光熄灭一段时间，象征性地引发对耶稣受难、死亡和入葬的悲伤和哀悼。然后，在象征复活的时刻，一只巨大的复活节蜡烛在漆黑的教堂里点亮。在纽约希腊东正教的教堂里，召集人拿出了小蜡烛，人们纷纷借大蜡烛的火将其点亮。仪式结束后，人们走出了教堂，但大家在步行或开车时小心翼翼地护着蜡烛，不让它被风吹灭，用新季节的光点燃自己家里的炉火，就像数千年前的人一样。在耶路撒冷也有类似的仪式，前来朝圣的希腊人甚至会用包机把圣火带回家。

我们在今天创作戏剧和故事的时候，其实正站在四万年的传统和经验之上。人们一直试图在戏剧里寻求方向和抒发情感。尽管我们的娱乐活动在一年当中较为平均地分布，但我们依然分享着某些季节性仪式的遗留效果。在美国，新电视剧一般会在九月的秋分时刻开播。在每年的假期和家人一起看电影，或者看《生活多美好》[10]之类的假期电影对于很多人来说是一种情感习惯。某些种类的影片适合特别的季节。一般来说，我们在春天和夏天喜欢看爱情片和体育片，而适宜思考的剧情片则会在秋冬季节上映。冬至与圣诞、新年假期的时间基本重合，这是上映幻想大片的好时机，特别是那种可以连年放映的三部曲。署假档最适合上映票房大片和动作片。

⑩ *It's a Wonderful Life*, 1946，一部经典的励志影片。

季节的力量

在这个时代，我们对于季节不那么敏感了，因为我们多少与季节的力量产生了距离，大多数人不再根据播种和收获的节奏生活。然而，季节依然对我们产生作用，以明显的和微妙的方式影响着我们的生活和方式。对于作家来说，一年四季和季节性的假期能提供自然的转折点，度量时间的逝去，并与不同的情感产生联系。某一季节的逝去能够成为影片非常有效地时间框架（如《冠军季节》和《夏日捕手》），或者故事的四乐章结构可以建立在季节之上（如《四季》）。故事中季节的改变可以意味着英雄运势或情势的改变。故事也可以围绕与四季的节奏极不相称的角色展开。

在写作的时候，你要记住：一定引起读者或观众的某种情感反应。它不一定总是感天动地的宣泄，但它应该对观众的身体器官产生影响，通过对英雄的打击和阻挠刺激他们的器官。你不停地调整着张力，将能量注入故事和角色，直到情感释放变得无法避免，以笑泪、颤抖或者温暖的理解等方式发生。人们依然需要宣泄，而一个好的故事则能够引发宣泄，它是一种最可靠并最具娱乐性的方式。

思考

1. 在你的生活中，假期和季节的作用是什么？在你的故事中，它们的作用是什么？对你来说，假期和情感宣泄有联系吗？对于你的角色来说呢？
2. 如果你违背或无视季节的节奏，会发生些什么？如果你不参加你所在文化中的季节性仪式，会发生些什么？
3. 在体育界，季节性的宣泄是如何发生的？我们能否从参加或者观看体育比赛当中产生宣泄？
4. 为什么竞争性的真人秀和选秀节目会特别流行？它们提供的宣泄是什么？
5. 在集体当中体验戏剧性的宣泄会带来怎样的效果？相比读书、一个人玩电脑游戏或者在家看电视，在人头攒动的影剧院看电影或戏剧有何不

同？你更喜欢哪种方式，为什么？

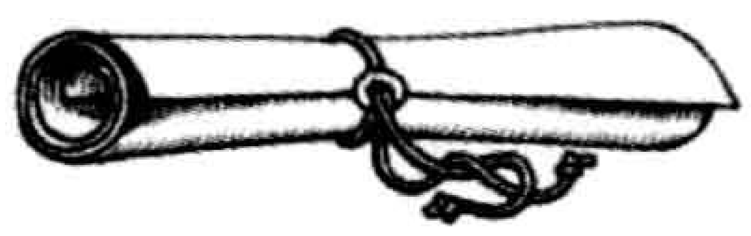
6. 你在读书、看戏、看电影或者体育比赛的时候，有没有产生过宣泄之类的感觉？描述这一经历并且让读者也能感同身受。

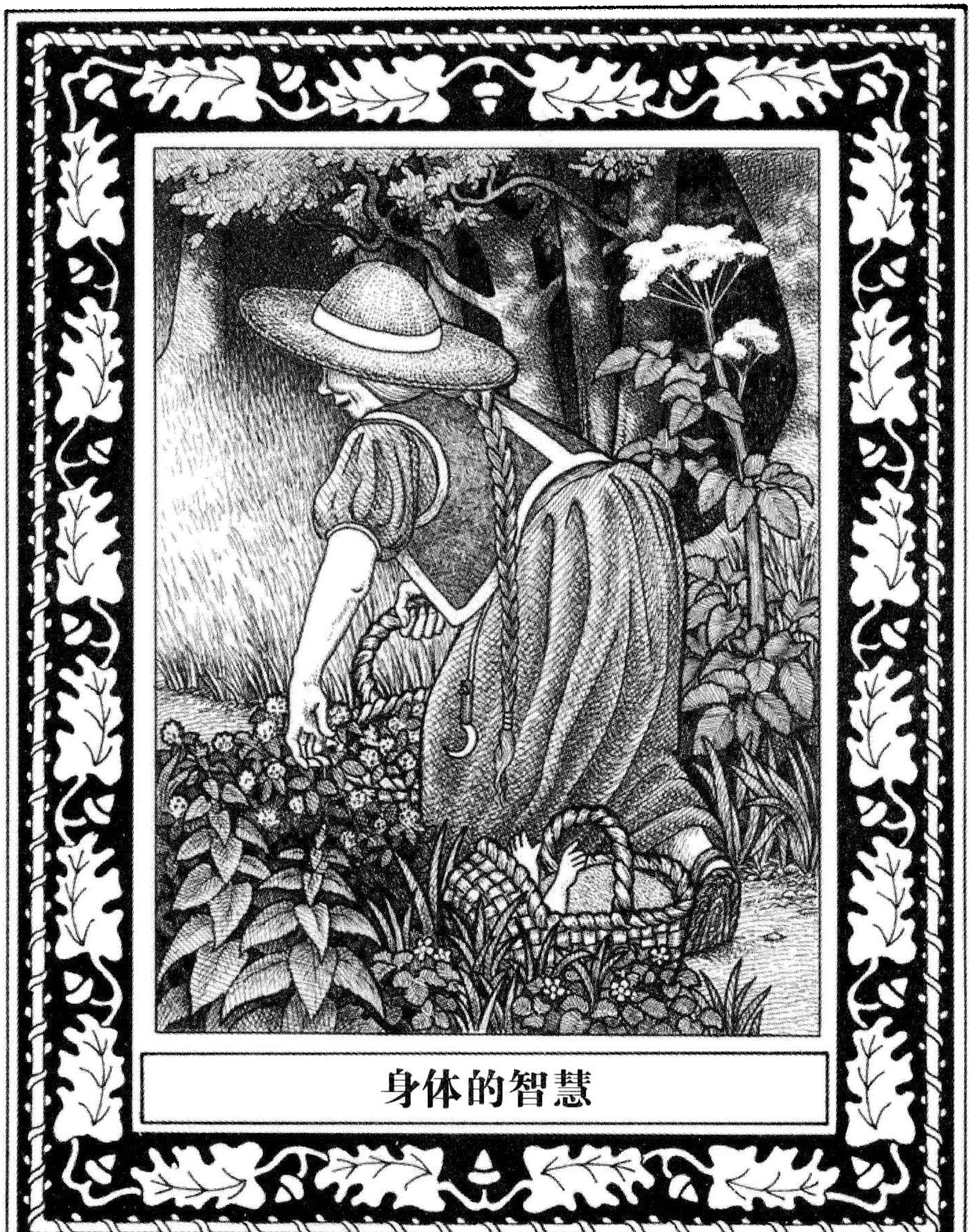
7. 你最难忘的假期是什么？这一经历能否成为短篇小说、独幕剧或者电影短片的素材？当中的角色是否经历了宣泄？

8. 流行时尚在循环的季节当中发挥着怎样的作用？我们是否被时尚界所操纵？或者说，每个季度穿不同的颜色和材质是自然而然的吗？

9. 在你的社区里，有没有依然存在的季节性仪式？它们会不会用戏剧效果来引发宣泄？这些仪式会带给人们怎样的感觉？

10. 电影在试图激发情感或身体反应时，会朝何方向发展？在今天，让观众有所反应是不是比以前更难了？未来的电影人和讲故事的人会用什么方法引发宣泄？





身体的智慧

身体的智慧

“身体里的智慧比最深的哲学里的智慧还要多。”

——弗里德里希·尼采



在我们跟故事互动的时候，尽管我们用头脑来处理和理解故事，我们身体的其他部分也会有很多反应。对于艺术和其他人的动人故事，我们的身体会做出反应。实际上，整个身体都会参与其中，包括皮肤、神经、血液、骨头、还有器官。

约瑟夫·坎贝尔指出原型直接通过我们的身体器官发挥作用，就好像我们被编了程序，要对某些符号化的刺激产生化学反应一样。比如说，任何动物的大眼婴儿状态都会激发同情和保护的反应，让我们说出“真可爱！”之类的话。《怪物史莱克》系列影片里穿靴子的猫知道如何利用这一情感反应——他想获得同情的时候就会把眼睛睁得巨大。情感是复杂的过程，但在某种层面上说，他是我们这个环境中对因为刺激而产生的简单化学反应——为了产生情感效果，讲故事的人非常会利用这一规律来产生情感效果。

通过身体器官，某些画面或场面能自动对我们产生情感冲击。布景中有一个或多个人物，就构成了场面，我们凭直觉就能感知他们之间的戏剧关系——近乎于动物性。或者由于悠久的传统，场面

会充满情感。《最后的晚餐》、圣母玛利亚和圣婴的画像，还有描绘圣母抱着耶稣遗体的圣母怜子像都是充满情感的宗教场面。具有同等力量的类似画面也出现在与欧美文化差异很大的其他文化中，比如埃及女神哈索尔[1]养育孩子的画面，或是伊希斯[2]温柔地组合丈夫奥西里斯碎尸的画面。事物冲突、战斗中的人、与野兽角力的神明和英雄的画面会引起我们胃肠的紧张——只要我们认同战斗的一方。保护性的和高尚的人物（善良的祖母、天使、圣诞老人）的画面给我们带来温暖的舒适感。表现受身体折磨的可怜人的画面也会引发身体的反应，比如描绘耶稣受难和各种圣人殉难的中世纪绘画，被乱箭射死的圣塞巴斯蒂安[3]就属于后者。

古希腊戏剧在舞台上会运用惊人的效果，以让观众产生生理反应，比如挖掉双眼的俄狄浦斯——这会激发观众身体强烈的反应。古希腊戏剧的语言有时强烈而残忍，用生动的词语表现暴力和血腥，敲击着观众的身心。血腥的行动一般会在幕外发生，但语言会描述出揪心的细节，有时会采用让人瞪目结舌的证物，比如血染的衣服的方式，或采用让演员假扮死尸等形式呈现给观众。

古罗马人模仿着古希腊戏剧，并将这种表现形式推向极致。在罗马帝国行将就木之时，它变得越来越堕落和残忍。真实的暴力取代了象征性和模拟的暴力，服刑的罪犯接过了虚构角色的悲惨命运，他们在舞台上用鲜血和死亡来娱乐罗马大众。角斗士在戏剧中演出神话中的战斗，在剧场里拼杀，直到死亡。

在 18 世纪后期，木偶吉尼奥尔[4]从里昂被传到巴黎。在巴黎，他鲁莽和暴力的本性产生了一批被称为“大吉尼奥尔[5]”的戏剧——通过逼真的折磨、砍头、肢解和其他对人体的凌辱，带给观众恐惧的惊悚和对暴力的战栗。

早期的电影评论家注意到了银幕图像的真实感所带来的冲击力，它具有影响观众身体的力量。在《火车大劫案》里，当火车驶近时，观众会向后跳开，或者当枪首次指向观众时，他们会退缩。

在 20 世纪五、六十年代里，阿尔弗雷德·希区柯克以引发观众的身体反应而著名。他是操纵感官的大师，在《惊魂记》、《群鸟》、《迷魂记》等充满紧张感的影片里，他像演奏管风琴一样演奏着观众的内脏。精于此道的不只他一人，因为所有的好导演都本能地知道如何使用手段让我们产生身体和情感上的感受。他们会使用工具箱里的一切——故事、角色、剪辑、灯光、服装、音乐、布景、行动、特效和心理——用它们来引发身体的反应，比如紧张地屏

① Hathor，埃及的爱神，也是音乐和舞蹈女神。

② Isis，埃及国王奥西里斯的妻子。在丈夫死后，她将丈夫的尸身拼合，令其复活。她也是古代埃及司生育和繁殖的女神。

③ St. Sebastian，殉教者。因信仰基督教，被罗马皇帝下令用箭射死。

④ Guignol，是一个法国木偶剧及其主要角色的名字。

⑤ Grand Guignol，是一类着重表现暴力、恐怖和色情的短剧，流行于巴黎，因常在大吉尼奥尔剧院里演出而得名。其在表演和特效方面对于恐怖戏剧和电影产生了深远影响。

住呼吸、被吓得气喘吁吁，当剧情的紧张感过后松了一口气。其实，戏剧的秘密可以归结为控制观众的呼吸，因为通过呼吸可以管控身体的所有器官。

在20世纪70年代，欧文·艾伦[6]堆满特效的影片（如《海神号遇险记》[7]和《火烧摩天楼》[8]）获得了盛赞，当然也有一些批评。这些影片的对象是身体而非头脑，它们成了身体器官式娱乐的新浪潮。当斯皮尔伯格和卢卡斯这一代特效大师出现之后，电影能够更加有力地引诱眼睛和其他身体器官。

一路走来，人们做过很多提升娱乐和戏剧效果的实验，从古希腊仪式中焚香到现代科技奇观——比如3D、IMAX，还有和荧幕上机关枪开火同步震动的活动座椅。在古罗马的剧场和体育场里，喷洒香水和芳香的花瓣雨能够暗示诸神现身。到了20世纪50年代，实验包括3D、嗅觉电影、"感觉机关"——这是专门为威廉·卡斯尔的《心惊肉跳》设计的影院机关，每个座椅都配有振动器，会在荧幕上发生惊人事件的时候震动——比如怪物依附在人们脊椎上的时候。

身体会发出评论

评论你自己或别人的作品都不是一件容易的事。指出问题具有一定的难度，比如指出误区、故事带给你的感觉、故事的缺陷。有时候，评价故事的效果并找出问题的最好方式就是问，"它给我的身体器官带来了怎样的感受？我有没有身体反应？还是我只有精神反应，除了头脑以外没有任何活动？它有没有让我胆战心惊？恐惧或愉悦的部分有没有让我的身体紧张或放松？影片有没有让我绷紧神经，好像英雄面对的危险对我也有威胁一样？"如果没有的话，影片可能有所欠缺：缺乏对身体的吸引、威胁和情感张力。

作为专业的故事评判者，我变得对剧本加诸于我的情感和身体上的效果非常敏感。我变得依赖于身体的智慧，用它来判定故事的质量。如果故事低劣而无聊的话，我的身体会变得异常沉重，剧本的每一页也会重如千斤。当我的视线在文字间游走时，如果我的头摇摇欲坠、昏昏欲睡的话，我就知道这不是一个好剧本。我注意到最终成为好电影的那些优秀剧本对我的身体有着截然相反的效果，它们让我清醒。我的身体器官一个个地苏醒。我的身体变得警觉、轻盈并愉悦，一股暖流进入大脑的快感中枢。通过能产生宣泄效果的好故事，我能够达到身体和情感的释放——亚里士多德称之为"恰当的愉悦[9]"。

⑥ Irwin Allen，1916—1991，灾难电影导演。

⑦ *The Poseidon Adventure*，1972，遭遇海难，被困在庞大的船体之中几个幸存者面临如何逃生的抉择。

⑧ *The Towering Inferno*，1974，摩天大楼刚刚落成便燃起大火，宾客们成了牺牲品。

⑨ the proper pleasure。

当我们看一部好电影或是沉浸在一部好小说里的时候，我们实际上进入了另一种意识状态——这时，用科学仪器可以探知脑电波产生的变化。或许，呼吸节奏的改变加上注意力集中在故事中的幻想世界，会产生这种近乎催眠的效果。

当我开始以评价电影剧本和故事为生时，我很快发现，我所报告的其实是它们在我身体器官中所引起的化学反应。在所处的环境中，我们对各种情感和身体状况做出反应，身体器官会不停地释放出体液——这和我们看电影和想象小说里的场景没有区别。当我们紧张或受到惊吓时，肾上腺会产生化学反应，将神经的震颤送往全身，发出信号，增加心跳和呼吸的频率。当我们看到创伤或恐怖的事物时，震惊会让我们的身体发出信号改变机能，在紧急情况下保护生命的核心。

“恐惧”这个词源于意为“汗毛直立”的拉丁词，它反应了身体对怪诞事件或不正常事物的自然反应。这些事物能激发手臂上皮肤的反应，就像对寒冷的反应一样。微小的肌肉让汗毛在胳膊上站立起来，也就是“汗毛直立”。恐惧能让汗毛竖起。一些科学家认为，这或许是从人类的多毛时代遗留下来的，那是当人类受到威胁时会将厚厚的毛发竖起来，这样看起来更大也更具威胁——很多动物也会在威胁下张开毛发或膨胀身体。

给感官效果的设计师们一点建议：一股突然的冷气能给观众带来颤抖的效果，特别是当某种情感或音乐的操控把它们调节到相应状态下的时候。寒战能够引发极度的恐惧战栗，或是更高级的身体反应，比如敬畏、惊奇或灵魂的重生。

身体上的肌肉，特别是手臂和后背的肌肉会无意思地起伏或痉挛，构成了战栗的效果，它与恐惧之类的情感效果有所关联。宗教敬畏或是深刻的心理洞察能产生非常愉悦的颤抖，这是身体对正确思想的肯定。这种颤抖在法语里被称为“frisson”。当我集中精力解决故事中的问题时——特别是以自由讨论的方式与他人一起工作时，我注意到了这种现象。在讨论各种思路的过程中，某人说的东西会让我产生颤抖的反应。我会感到一股兴奋感顺着脊椎往下走，就像千万块小石头顺着脊柱滚下去一样。这感觉就像雨声棒的声音一样——装在中空木管中的干燥豆子发出像落雨般的声响。有时候别人也有这样的感受或是类似的感受，因为我看到他们的身体就像被电到了一样。颤抖在屋子里传递着。

我开始珍惜这种身体反应，因为它告诉我：我正面对真实、正确和美丽的东西。在这些故事讨论会上，当故事的问题被解决时，会在我身体的很多层面

发出微妙的信号：这些元素能够产生想要的情感反应，或者故事会变得更有意义、更真实或更滑稽。这让我感到，人体内部有划分艺术与情感正确性的格子，当我们让作品和这个格子契合时，情感能量就会像电流一样全力流动，我们的身体会产生愉悦的反应。物理学或数学理论被认为是优雅的，而对故事问题的解决方案也具有一定的美感和典雅。或许我们觉得这种解决方案符合某种普遍的真相——宇宙中的核心真理。

故事在不同的层面上吸引着人体器官，情感的发展可以分为不同的等级，这反映在印度的脉轮体系里。脉轮（Chakra），亦音译为“查克拉”，其被想象为人身体中数个无形但非常真实的生命中心，大多数都在脊椎上。一共有七个基本的查克拉，每个都履行着不同的功能，从最下方的纯粹生理需求到最高的灵魂期许。脉轮的含义是圆环或圆圈，它们被构想为重要器官附近的环形能量中心。它们被描绘为根据个人精神层次而开合的莲花，构成了个人成长阶段的线路图，或曰个人成长的潜力图——因为很少有人能越过前三个等级：纯粹的生存、性和权力，都在腰部以下。有些人幸运地达到了心轮并感受到了爱。很少有人能达到喉轮的水平，能够表现其他的本能。作家和艺术家可能属于这种人的行列。第六个脉轮位于“第三只眼”的区域，经过灵魂的开导才能打开，它有时能赋予人精神能力。在极少数的圣贤身上，第七脉轮即顶轮会开放，完全觉醒的人沐浴在神圣的恩典之中。

这些意象可以用来描绘角色的发展，对改变和成长的各个阶段赋予象征。有些人不按正常的顺序登上情感发展的阶梯，会越过两个或更多的脉轮，产生不同的效果和不同的可能性组合。某些现代的印度教圣人认为，希特勒的喉轮可能非常开，这样他成了能激起情感的演说家，他能用声音获取权力，但他其他的脉轮很可能都紧紧地闭着。

有理论认为，刺激脉轮的方式有很多种，每个脉轮都对应着特殊的颜色、气味，尤其是声音。不健康的脉轮如果被锣鼓、铃铛和号角的震动所影响就会被清洁或打开。在电影里，巨大的情感转折就像是高级脉轮的打开一样，音乐和行动的高潮使之提升并增强。

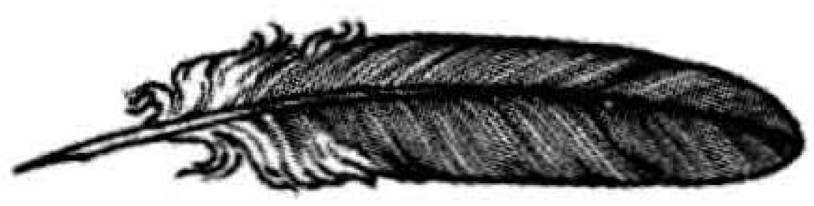
在给好莱坞的制片公司评判故事素材的时候，我开始思考现代娱乐如何影响各种情感和身体中心。我意识到，好故事至少会同时影响我的两个器官，可能会让我在紧张心跳的同时，因为同情角色的死而哽咽。我需要哭泣、哽咽、战栗或者大笑。如果我有越多的身体反应，就说明这个故事越好。或许理想的

状态是，在探索情感状态所有可能性的过程中，好故事能激发所有的身体器官。于是，我作为故事评判者的格言就是“如果没有让至少两个身体器官释放出体液，它就不是好故事。”

我们在本书中讨论过的宣泄最能激发情感和身体的反应。在几乎所有的戏剧或故事里我们都能看到小剂量的宣泄。但巨大的宣泄非常少见，它能引起彻底的情感和身体的颤抖，清理你体内所有的毒素，或者完全改变你的方向。你不想每天都经历这种混乱，因为宣泄一般意味着彻底重组信仰系统和价值取向。但它还是会偶尔发生，只要听众对故事感觉对路，这就是那么多人想进入娱乐业和艺术圈的原因。他们感受过宣泄。在美丽而真实、逼真而诚实的作品面前，有什么东西像锤子敲玻璃一样将你击碎，突然间给你机会重新认识自己的过去。你也许感受过那种实现所带来的深度战栗，与家庭、国家、人性、神圣，或你的信仰产生深刻连接的时刻。每过很长的一段时间都会出现深深打动我们的故事，给我们新的世界观或是新的生活理由，可能这一时刻就是我们准备好听取真理的时刻。难怪有些人想当艺术家和讲故事的人，参与到宣泄的神秘当中，并为他人创造宣泄的可能。

思考

1. 当你观看充满力量的戏剧、歌手或其他艺术家打动人心的演出时，你的身体有何感觉？
2. 想一个你特别喜欢或对你来说有特别意义的故事。它如何影响你身体的器官？
3. 什么符号或场面对你来说具有特别的力量或意义？你如何描述你的感受才能让别人也感同身受？
4. 你的身体对恐怖或威胁生命的情况如何反应？根据这一经历写一个短篇小说或电影短片剧本。
5. 看一部恐怖片，关注编导如何利用剪辑、悬念、音乐节奏和颜色等元素来控制你的呼吸。
6. 对你来说什么样的戏会激发最强烈的情感和身体反应？以引发特别的情感或身体反应为目的，写一些戏——让背部颤抖、让胳膊起鸡皮疙瘩、引发笑和泪水。





相信你的路

相信你的路

“在生命旅程的中间，我发现自己正在黑森林里，我走丢了。”



但丁在神曲的开篇如是说。我独自走在加州大瑟尔附近的森林里时，发现自己在人生旅途上也走到了这样情境里。我在黑森林里走丢了。我冷、饿、颤抖、筋疲力尽，我恐惧黑夜将至。

那是一个多雨的冬季，在多年的干旱之后，一场又一场暴风雨湿透了山坡。我在生活中被恶劣的状况不断打击，所以决定来到北边的圣地大瑟尔[1]寻找失去的东西：孤寂、心灵的平静和透明。我刚经历了工作和情感的失败，不知道何处可去。我需要做出一些决定。我本能地知道，投入大自然能让我看到未来的画面，带我走出目前的困顿。

当我顺着林务局铺下的清晰小路蜿蜒进入大瑟尔的峡谷时，看到一个小提示牌上警告说，一些路段崎岖难行。因为最近的大雨，我预见到小路会在一些地方潮湿而泥泞，但我很快就发现自己低估了冬季暴雨对脆弱的山体的强烈影响。整个山脉像一块巨大的海绵，正在缓慢地将水挤进峡谷里，难以想象的大量雨水塑造着新的峡谷和溪流。我一次又一次地发现，前方的小路消失了五十码，因为整

① Big Sur，位于北加州的小镇，是著名的观光景点。

个山坡都被冲走了，小路和其他一切都不见了，只留下页岩碎片的湿润疤痕和顺着天然岩石流淌的瀑布。新近露出的岩石很容易就会变成碎石，几乎像水一样流下山区，又像流沙一样变化莫测。在山坡断路的另一边，我能看到小路像远方延伸，我只好像螃蟹一样爬过晃动、湿滑的岩石表面，四肢抓地，扣着晃动的碎石，直到重新回到了路面上。我又在山肩上走了几百尺，却发现又有一处泥石流，必须再次手脚并用地爬过去。

起初，这让人兴奋，看起来只是我想追求的那种野外小挑战。但三番五次在泥水中穿越陡峭、危壁之后，大自然开始发威了。我的四肢因为过度劳累而开始发抖，手指和脚趾也开始痉挛。我一次次被浸湿，冷风吹着衣服和皮肤，这让我体温下降。有时候，整个山坡上的黄泥和页岩都在我脚下震颤、滑动，像慢动作的泥石流一样运动着。当经过第十次攀爬时，我开始担心了。原本应该是一小时的路已经用了三个小时，而视线之内看不到路的尽头。我数次在烂泥里无法立足，勉强用颤抖的手抓住碎裂的岩石，此时如果我掉下去，就会直落数百尺。

随后，当我的冒险经过山体阴冷的背阴面时，我来到一处开阔、潮湿的裸岩——一大片山石都已坠进了深谷中，剩下像房子一样大的危石挑战我，让我只能从凹凸不平的斜面上通过。我不知应该回去还是继续前进。我非常精确地权衡自己的力量，产生了一种在死亡边缘才有的原始本能的超知觉。我看着太阳从树梢落下，感觉自己的生命能量正在枯竭。我意识到，自己正处在报纸上那种经典的加州荒野悲剧里。某蠢货身陷夜晚的森林，落入峡谷，或者迷路数日直到饿死。这种事一直在发生。是不是轮到我了？

在升级的知觉下，我几乎知道自己体内还剩多少卡路里能量。我没带什么吃的，只有一点零食，但在很久以前就吃掉了——当时我即刻就感到坚果和葡萄干带给了我能量，但它只能让我多挺几分钟而已，我在爬过变化莫测的页岩时就已经把它消耗掉了。生死之间的一线是何等的细呀。我明白，从此往后的每一步都会消耗体内的力量储备。我几乎能看见生命的沙漏即将不可逆转地流尽了。

现在问题是，应该回头还是继续走。前方的路无法预料。在山坡缺口的另一侧，看不到小路恢复正常的迹象，而我知道，想继续前进就只能爬过崎岖的疤脸裸岩。这会耗费和之前一样的能量，甚至更多，而且无法保证我会在树林的另一边找到路。也许在夜色降临之际，我只会在荒野中陷得更深。

我想过回去寻找走过的断路，但我非常清楚地知道，如果我尝试这种选择就将必死无疑。我的双手像爪子一样颤抖着，难以派上用场。而我的四肢也在抖动。可以肯定，如果我在回头路上爬上三四个垂直而泥泞的岩石，我肯定会摔死，尤其是在黑暗之中。

于是我集中精力，像蚂蚁一样爬上了巨石，我只是大山侧面一个无足轻重的小点。是什么力量把这些巨石放置在数千尺高的山上，现在又拆掉了山腰？我被这无边的力量震撼了。我终于气喘吁吁地进入了树林。我觉得冷，而且筋疲力尽，但新的问题出现了。路在哪里？四周都看不到路。模糊的小径看起来通向幽深的黑暗之中，通向荆棘和无法穿越的灌木丛——就像童话故事里邪恶城堡周围的灌木丛一样。我在山腰上深一脚浅一脚地走着，脸和手都被划破了。我希望能走到真正的路上，但随着夜色的降临，我越发的绝望、迷失而疯狂。我必须走出去。我知道，毫无准备地在森林中过夜不是好主意。经常有人因此而丧命。我第一次注意到，山上的空气就像水一样，一天会流动很多次。冷空气从山上向我奔涌而来，灌入无底的峡谷里去。它冷却了我的血液，削弱我的信心。

我怕“迷路”这个词，想否定它，但我又不得不承认它。我看着黑色的树影整齐地步入峡谷的时候，一系列陌生的感觉和想法向我扑来。我的心在沉重地跳动，双手在颤抖。森林好像在对我说话，恳求我，呼唤我。千万片树叶用女巫的声音说：“来吧。”“这样能迅速结束你的痛苦。来吧！跳吧！跑上几步，从悬崖纵深跳下峡谷。一瞬间就能结束。我们都帮你想好了。”奇怪的是，我身体的一部分会觉得它的恳请有魅力而且有道理——那是我被吓坏了的部分，它想让担惊受怕赶紧结束。

但我的另一部分大脑往回撤了一步，我意识到，我现在不过是恐慌，这是一种常见的心理状态。古希腊人具有高超的命名能力，他们管恐慌叫“潘尼克”（Panic），因为他们相信它是自然之神潘（Pan）的来访。潘是长着羊腿、吹着笛子的神祇，他能给人类带来启迪或是恐惧，也能用可怕的力量压倒人的感官，让人们做出蠢事，然后死去。

我也感觉到了古代欧洲和俄罗斯民间传说里的女巫，她们象征着原始森林的双重本质。在那些故事里，英雄意识到女巫能够迅速地将你打败、毁灭并且吞噬，就像森林一样。但如果你学会了如何取悦并尊重她们，她们就会像善良的祖母一样支持你、保护你、不让敌人看到你，并给你食物和庇护。此时此刻，

森林正以最危险和最具诱惑性的面孔对着我。就像《汉赛尔与格雷特》里的女巫一样，森林里充满了活力、邪恶和饥饿，我的麻烦大了。

我停下脚步，深吸了一口气。这么一个简单的行动让我恐慌的头脑突然清晰起来，我不再像受惊的动物一样乱跑。我意识到，喘息会让大脑的氧分流失，我应该调整呼吸。除了突然的寒气和我的筋疲力尽以外，我还处在轻微的震惊状态，因为血液正在从脑部和四肢流走——为了保留最后的生命力和热量。我在深呼吸之后，能感觉到血液流回了大脑。

我并没有漫无目的地瞎撞，而是看着周围，和我体内古老并本能的那部分取得联系，它能在危急的情况下在内心告诉我该做些什么。

就在这时，一个声音在我头脑中出现，就像阳光一样清晰。它说："相信你的路。"我真的听到了，这句话来自我的内心深处。但是我笑了，嘲笑着这种想法。我对自己说：这就是问题的所在，根本就没有路。我相信了林务局铺的小路，看看它把我带到了一个什么地方。我已经花了半个小时找路，根本就没有路。而在宏观意义上，在我的人生中，我已经迷路了好几年，找不到真正的道路。

"相信你的路"，那个声音又说了一遍，耐心而真实。那个声音充满了肯定，一定有路，而且值得信任。

我低头看到了草丛里的一条小沟，那是一条蚁道。我慌张地看到，蚂蚁正排着无限长的队列干着小活儿。我睁大眼睛，跟随着蚁道，这是我周围仅有的一条路。

它把我带到了草丛里一道稍微深一点的沟里，这是一条田鼠和其他小动物走的小路，几乎是一条传过荆棘的坑道。很快，它把我带到了更宽的路上，一条在山腰上蜿蜒曲折的鹿道。我顺着这条路走了起来。它把我带出了迷宫，就像阿里阿德涅用线把忒修斯带出迷宫一样。我走到了一块空地上，这是一块山间的牧场，太阳还在照耀。在牧场的另一侧，我发现了一条保养良好的小路。我意识到，自己找到了林务局铺的路——正确的路，回去的路。

我现在冷静了下来。走在路上的时候，我个人的困惑也变得清晰起来。我的声音说过，"相信你的路"，而我对它的理解是"继续前进，走向人生的下一个阶段。别走回头路，不要停滞或恐慌，大胆向前走。相信自己的直觉，它自然而且优秀，会把你带到更加安全、幸福的地方"。然后，徒步小路并入了一条

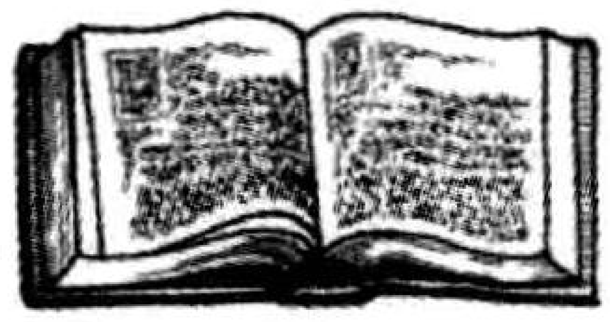
护林防火路，它足有两辆救火车那么宽。于是，我走回了公路上，那里停着我亲爱的大众汽车。太阳依然照耀着西边的地平线，但我知道，在那些峡谷里已经是漆黑的夜，而我差点已经死在那里了。

我回头望着山林，它刚才把我困在了鬼门关里。我意识到我获得了一件礼物："相信你的路。"我现在把它送给你。当你迷失、困惑的时候，你应该相信自己选择的旅程——或者是选择了你的旅程。在作家和讲故事的人的旅途上，有其他人先走了过去。你不是第一个，也不是最后一个。你的经历独一无二，你的观点具有价值。但你在传统之中，绵长的传统能够追溯到人类的起源。旅程本身具有智慧，故事本身知道方向。相信旅程。相信故事。相信你的路。

正如但丁在《神曲》开篇时所说："在生命旅程的中间，我发现自己正在黑森林里，我走丢了。"我想，我们用各种不同的方式，在黑森林里寻找着自我，在自己写作生涯的旅程中寻找着自我。

我祝你在冒险中走好运，希望你能在旅程中找到自我。

一路顺风。



本书涉及的影片译名及上映时间

电影	英文原名	上映年份
《007之俄罗斯之恋》	From Russia with Love	1963
《007之金手指》	Goldfinger	1964
《48小时》	48 Hours	1983
《P.S.你的猫死了》	P.S. Your Cat Is Dead	2002
《阿拉伯的劳伦斯》	Lawrence of Arabia	1962
《阿拉丁》	Aladdin	1992
《埃尔·熙德》	El Cid	1962
《埃格惩罚》	Eiger Sanction, The	1975
《爱情故事》	Love Story	1971
《安娜与国王》	Anna and the King	1999
《安妮·霍尔》	Annie Hall	1977
《巴巴罗萨》	Barbarossa	1982
《巴比龙》	Papillon	1973
《疤面煞星》	Scarface	1983
《白鲸记》	Moby Dick	1956
《白人不会跳》	White Men Can't Jump	1992
《白雪公主》	Snow White	1937
《宝殿神弓》	Flame and the Arrow, The	1950
《本能》	Basic Instinct	1992
《比佛利山超级警探》	Beverly Hills Cop	1984
《彼得·潘》	Peter Pan	1953
《毕业生》	Graduate, The	1967

电影	英文原名	上映年份
《碧血金沙》	Treasure of Sierra Madre, The	1948
《冰血暴》	Fargo	1996
《搏击俱乐部》	Fight Club	1999
《不可饶恕》	Unforgiven	1992
《猜猜谁来吃晚餐》	Guess Who's Coming to Dinner	1967
《长大》	Big	1988
《长日留痕》	Remains of the Day	1993
《超级名模》	Zoolander	2001
《潮浪王子》	Prince of Tides, The	1991
《沉默的羔羊》	Silence of the Lambs, The	1991
《城市滑头》	City Slickers	1991
《冲破铁幕》	Torn Curtain	1966
《春风不化雨》	Prime of Miss Jean Brodie, The	1969
《大白鲨》	Jaws	1975
《大话王》	Liar, Liar	1997
《大逃亡》	Great Escape, The	1963
《低俗小说》	Pulp Fiction	1994
《第三类接触》	Close Encounters of the Third Kind	1977
《第一滴血》	First Blood	1982
《谍海密码战》	Arabesque	1966
《赌城风云》	Casino	1995
《赌城蜜月》	Honeymoon in Vega	1992
《飞车党》	Wild One, The	1953
《飞越长生》	Death Becomes Her	1992
《非洲女王号》	African Queen, The	1951
《肥佬教授》	Nutty Professor, The	1996
《风月俏佳人》	Pretty Woman	1990
《风云际会》	Willow	1988
《疯狂的马克斯 2：冲锋飞车队》	Road Warrior	1981
《公民凯恩》	Citizen Kane	1941
《古庙战笳声》	Gunga Din	1941
《关山飞渡》	Stagecoach	1939
《冠军季节》	That Championship Season	1982
《光荣》	Glory	1989
《国民公敌》	Public Enemy	1931
《海神号遇险记》	Poseidon Adventure, The	1972
《海鹰》	Sea Hawk, The	1941

电影	英文原名	上映年份
《好家伙》	Goodfellas	1990
《黑暗时代》	Excalibur	1981
《黑客帝国》	Matrix	1999
《亨利五世》	Henry V	1945
《红粉联盟》	League of Their Own, A	1992
《红河》	Red River	1948
《虎豹小霸王》	Butch Cassidy and the Sundance Kid	1969
《华尔街》	Wall Street	1987
《化身博士》	Dr. Jekyll and Mr. Hyde	1941
《幻想曲》	Fantasia	1940
《回到未来》	Back to the Future	1985
《活火熔城》	Volcano	1997
《火车大劫案》	Great Train Robbery, The	1903
《火车怪客》	Strangers on a Train	1951
《火烧摩天楼》	Towering Inferno, The	1974
《火种》	Quest for Fire	1981
《基督山恩仇记》	Count of Monte Cristo, The	1934
《吉姆老爷》	Lord Jim	1965
《尖峰时刻》（系列）	Rush Hour (series)	1998
《教父》	Godfather, The	1972
《劫后英雄传》	Ivanhoe	1952
《金刚》	King Kong	1933
《金色池塘》	On Golden Pond	1982
《尽善尽美》	As Good as It Gets	1997
《惊魂记》	Psycho	1960
《飓风》	Hurricane	1999
《军官与绅士》	Officer and a Gentleman, An	1983
《卡萨布兰卡》	Casablanca	1942
《看谁在说话》	Look Who's Talking	1989
《科学怪人的鬼魂》	Ghost of Frankenstein	1942
《空手道少年》	Karate Kid, The	1984
《辣手摧花》	Shadow of a Doubt	1943
《老大靠边闪》	Analyze This	1999
《猎人者》	Manhunter	1986
《绿宝石》	Romancing the Stone	1984
《绿野仙踪》	Wizard of Oz, The	1939
《乱世佳人》	Gone with the Wind	1939

电影	英文原名	上映年份
《罗宾汉历险记》	Adventure of Robin Hood, The	1938
《罗伊・比恩法官的生平》	Life and Times of Judge Roy Bean, The	1972
《洛奇》	Rocky	1976
《马耳他之鹰》	Maltese Falcon, The	1941
《马革裹尸还》	They Died with Their Boots On	1942
《美国风情画》	American Graffiti	1974
《美女与野兽》	Beauty and the Beast	1991
《美人计》	Notorious	1946
《梦幻之地》	Field of Dreams	1989
《迷魂记》	Vertigo	1959
《迷失东京》	Lost in Translation	2003
《妙亲家与俏冤家》	In-Laws, The	1979
《末路狂花》	Thelma & Louise	1991
《陌生人》	Stranger, The	1946
《母女情深》	Terms of Endearment	1983
《木偶奇遇记》	Pinocchio	1940
《年轻枪手》	Young Guns	1989
《怒海争锋：极地远征》	Master and Commander: The Far Side of the World	2003
《诺玛・瑞伊》	Norma Rae	1979
《普通人》	Ordinary People	1980
《亲爱的妈咪》	Mommie Dearest	1981
《群鸟》	Birds, The	1963
《人鬼情未了》	Ghost	1990
《日落黄沙》	Wild Bunch, The	1969
《沙丘》	Dune	1984
《沙石号炮艇》	Sand Pebbles, The	1967
《莎翁情史》	Shakespeare in Love	1998
《山水又相逢》	Big Chill, The	1983
《闪灵》	Shining, The	1980
《上海来的女士》	Lady from Shanghai, The	1947
《深闺疑云》	Suspicion	1941
《生活多美好》	It's a Wonderful Life	1946
《狮子王》	Lion King, The	1994
《十二金刚》	Dirty Dozen, The	1967
《史密斯先生到华盛顿》	Mr. Smith Goes to Washington	1939
《谁陷害了兔子罗杰？》	Who Framed Roger Rabbit?	1988
《睡美人》	Sleeping Beauty, The	1960

电影	英文原名	上映年份
《四季》	Four Seasons, The	1981
《搜索者》	Searchers, The	1956
《苏菲的抉择》	Sophie's Choice	1982
《泰坦尼克号》	Titanic, The	1997
《唐人街》	Chinatown	1974
《体热》	Body Heat	1982
《痛苦与狂喜》	Agony and the Ecstasy, The	1965
《外星人 E.T.》	E.T., The Extraterrestrial	1982
《万世师表》	Goodbye, Mr. Chips	1939
《危险的行业》	Risky Business	1983
《为戴茜小姐开车》	Driving Miss Daisy	1989
《为人师表》	Stand and Deliver	1988
《无因的反抗》	Rebel Without a Cause	1955
《无语问苍天》	Awakenings	1990
《五支歌》	Five Easy Pieces	1970
《午夜牛郎》	Midnight Cowboy	1969
《误闯亚瑟王宫》	Connecticut Yankee in King Arthur's Court, The	1989
《雾锁危情》	Gorrilas in the Mist	1988
《西北偏北》	North by Northwest	1959
《细细的红线》	Thin Red Line, The	1998
《侠盗王子罗宾汉》	Robin Hood, Prince of Thieves	1991
《侠骨柔情》	My Darling Clementine	1950
《夏日捕手》	Summer Catch	2001
《逍遥鬼侣》	Topper	1937
《小丑蒂尔》	Jester Till/Till Eulenspiegel	2003
《小美人鱼》	Little Mermaid, The	1989
《心惊肉跳》	Tingler, The	1959
《星际迷航》(系列)	Star Trek (series)	1979
《星球大战第二部：克隆人的进攻》	Star Wars Episode II: Attack of the Clones	2002
《星球大战第六部：绝地归来》	Star Wars Episode VI: Return of the Jedi	1983
《星球大战第三部：西斯的复仇》	Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	2005
《星球大战第四部：新希望》	Star Wars Episode IV: A New Hope	1977
《星球大战第五部：帝国反击战》	Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back	1980
《星球大战第一部：幽灵的威胁》	Star Wars Episode I: The Phantom Menace	1999
《修女也疯狂》	Sister Act	1992
《寻找顾巴先生》	Looking for Mr. Goodbar	1977
《亚瑟》	Arthur	1981

电影	英文原名	上映年份
《窈窕奶爸》	Mrs. Doubtfire	1993
《窈窕淑男》	Tootsie	1982
《药剂师》	Medicine Man	1992
《要塞风云》	Fort Apache	1950
《野战排》	Platoon	1986
《夜长梦多》	Big Sleep, The	1946
《一脱到底》	Full Monty, The	1997
《一夜风流》	It Happened One Night	1934
《伊甸园之东》	East of Eden	1955
《义海雄风》	Few Good Men, A	1992
《印第安纳・琼斯之夺宝奇兵》	Indiana Jones and the Raiders of the Lost Ark	1981
《印第安纳・琼斯之魔宫奇兵》	Indiana Jones and the Temple of Doom	1984
《印第安纳・琼斯之圣战奇兵》	Indiana Jones and the Last Crusade	1989
《油炸绿番茄》	Fried Green Tomatoes	1991
《渔王》	Fisher King, The	1991
《与狼共舞》	Dances with Wolves	1990
《雨人》	Rain Man	1988
《原野奇侠》	Shane	1954
《岳父大人》	Father of the Bride	1950
《运转乾坤》	Trading Places	1983
《再世惊情》	Dead Again	1992
《早餐俱乐部》	Breakfast Club, The	1985
《正午》	High Noon	1952
《证人》	Witness	1985
《指环王 2：双塔奇兵》	Lord of the Rings, The: The Two Towers	2002
《致命武器》（系列）	Lethal Weapon (series)	1987
《致命吸引力》	Fatal Attraction	1987
《终级尖兵》	Last Boy Scout, The	1991
《终结者》	Terminator, The	1984
《终结者 2：审判日》	Terminator 2: Judgement Day	1991
《诸神之战》	Clash of the Titans	1981
《捉贼记》	To Catch a Thief	1955
《字谜》	Charade	1963
《走投无路》	No Way Out	1987
《最后的莫西干人》	Last of the Mohicans, The	1992

［Ｇｅｎｅｒａｌ Ｉｎｆｏｒｍａｔｉｏｎ］
书名＝作家之旅　源自神话的写作要义　第３版
作者＝（美）克里斯托弗·沃格勒著
页数＝３４０
ＳＳ号＝１２８９０６４８
ＤＸ号＝０００００８２００８４８
出版日期＝２０１１．１１
出版社＝电子工业出版社

封面
书名
版权
前言
目录
正文